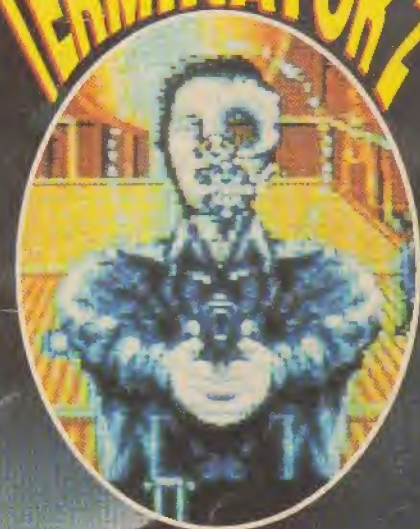
PC: WINTER CHALLENGE
AÇÃO GAMES
EDITORA AZUL
MEGA
BATMAN RETURNS
BAT-DICAS PARA UM BAT-DESAFIO
NES
CONTRA FORCE
A SAGA CONTINUA
NOVO CHIP VAI TURBINAR JOGOS DE SUPER NES
MEGA
TERMINATOR 2
A VERSÃO DOS ARCADES INTEIRAMENTE DETONADA
SNES
WING COMMANDER
ARRASE NESTE SIMULADOR CHOCANTE

STEALTH

Joystick de ultima geração com funções multiplas para Super NES

* Cabo de 3 .5 m
* Auto/ Turbo/ Slow independentes

* Botão anti-derrapante com chapa de aço solida.
* Design futuristico persuasivo

1 **SELECT BUTTON:** Seleciona o jogo

2 **AUTO:** O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem a necessidade de precionar os botões de tiro.

3 **CABLE:** Cabo extra longo de 3.5 m para facilitar a mobilidade do instrumento

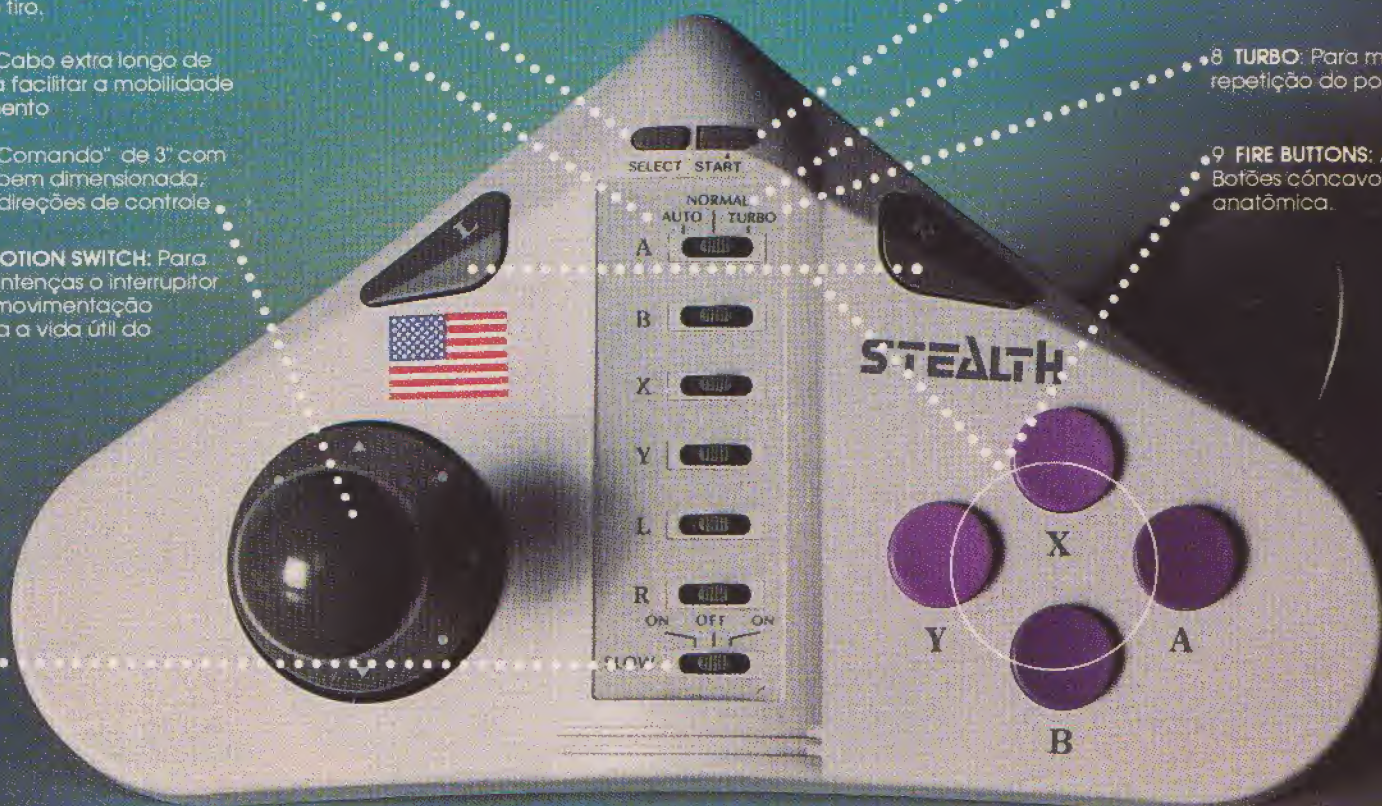
4 **STICK:** " Comando" de 3" com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de controle

5 **SLOW MOTION SWITCH:** Para situações intenças o interrupitor de baixa movimentação economiza a vida útil do aparelho.

6 **STAR BUTTON:** Para inicio e pausa do jogo.

7 **NORMAL:** Para velocidade normal de disparo.

8 **TURBO:** Para manutenção repetição do poder de disp

9 **FIRE BUTTONS:** A, B, X, Y, L & Botões côncavos de estrutu anatômica.

STEALTH Tem uma estrutura anatomica e características inovadoras unicas para jogar MACH 5

Brinquedos Laura

Completa linha de Super NES e MEGA DRIVE

Telefones: Shopping Morumbi: (011) 535-5261
531-7293

Shopping Paulista: (011) 251-2818
289-1058

Tel. e Fax: (011) 578-3338

-Conheça nossa nova loja de Robby Modelismo
Shopping Morumbi - Av. Roque Petroni Junior, 1.0
P/ Lazer - Loja 26-A - Tel.: (011) 542-1226

START

MEGA
BATMAN RETURNS
Ajude Batman a detonar o Pingüim e dar um chega pra lá na Mulher-Gato. Com as manhas das 5 fases e 20 fotos

SNES
WING COMMANDER

Chega aos cartuchos o mais animal dos simuladores de nave para computador. Todos os comandos e dicas para você detonar

MEGA
TERMINATOR 2
A versão do game que emplacou nos Arcades, para você jogar com a pistola Menacer ou joystick

SHOTS
A Nintendo incrementa os cartuchos com um novo circuito. A SNK promete arrasar com consoles avançados e os japoneses fazem filas sem fim para comprar as novidades

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS: Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO

REGULAR

BOM

CHOCANTE

ALIEN 3 (Mega)

Onde estão os prisioneiros da última fase, na segunda etapa desse game? Vocês têm uma dica de invencibilidade para The Imortal. Gostei muito da matéria sobre NHLPA Hockey 93.
JULIANO BERGER
Agudo, RS

Obrigado pelo elogio Juliano. Em Alien 3, procure os prisioneiros na parte superior direita da fase. Ficamos devendo dicas para The Imortal: se você descobrir alguma, mande pra nós.

SIM CITY (SNES)

Qual o código para conseguir mais dinheiro nesse jogo?
FABRÍCIO R.NASCIMENTO
São José dos Campos, SP

Cara, é bem complicado, mas vale a pena: Primeiro, detone toda a sua grana: fique a zero mesmo. Ao chegar dezembro, entre depressa no quadro Tax Rate: zere essa taxa, baixe todas as outras taxas para menos de 100% e saia da tela. Volte ao jogo e fique com o botão L apertado até aparecer o balanço de final de ano, que vai mostrar de novo a tela Tax. Sem soltar o L, saia dessa tela sem mexer em nada. Chame a tela Tax de novo, ainda segurando o L, aumente a Tax Rate para quanto quiser e suba todos os fundos para 100%. Volte ao jogo e, só aí, solte o botão L. Você conseguiu todos os 999.999!

SPIDER-MAN (Mega)

Já tentei 300.000.000 de vezes, mas não consigo passar do Homem Areia. Espero que vocês possam me ajudar.
OSWALDO B.THOMPSON NETO
Ribeirão Preto, SP

Caro Oswaldo, economize zeros: no começo da fase, leve o homem areia para junto do hidrante e, quando ele estiver perto, chute o hidrante. Água nele!

HOLYFIELD'S (Mega)

Na edição nº 19, vocês mostraram configurações para o jogo Evander Holyfield's Real Deal Boxing. Nos golpes Lead Hook e Back Hook, o que significam as letras FWD?
TIAGO DE ALMEIDA
Estrela, RS

Tá certo, Tiago, você não deve ficar apanhando por nossa causa. FWD é abreviação de Forward, que quer dizer adiante, para frente, como nos gravadores. Assim, na configuração B, para dar o lead hook (gancho curto, direto), aperte direcional na direção do adversário + A e para dar o back hook (gancho com o braço recuado, com tudo) aperte direcional + B. OK?

CAPTAIN COMMANDO (Arcades)

Como vocês conseguiram 17 vidas com o Ginzu e o Captain nesse jogo, com Apenas 3.690 pontos no Stage 1, como apareceu na edição 22?
DURVAL CORDEIRO JR.
Manaus, AM

É fácil, Durval: basta entupir a máquina de fichas. É o que nós fazemos às vezez para conseguir mostrar o jogo inteirinho pra vocês. Só que sai caro, né?

PHANTASY STAR (Master)

Como posso conseguir o mapa da Caverna Maharu, com o feiticeiro Noah?
DANIEL FADUL
Belém, PA

Caro Daniel e apaixonados do Phantasy Star. Debulhamos o jogo nas edições 20 a 23, mas não dá para publicar os 73 mapas do game. Então, vai uma colher de chá: ao entrar na caverna, ande para direita, esquerda, esquerda, esquerda, direita, direita, direita e suba a escada. Saindo, vire à esquerda, esquerda e dê a volta em todo o 2º nível, abrindo todos os baús: nenhum é armadilha. Noah está no centro do 2º nível.

Se não resolver, compre ou empreste de alguém o Guia Games, da Editora Abril, que tem todos os mapas. Boa sorte!

TARTARUGAS 2 (Nintendo)

Estou desesperado, preciso de qualquer código para Tartarugas Ninja 2. Não me deixem na mão.
PAULO ROGÉRIO P.CORDEIRO
Santo André, SP

Tudo bem, Paulo. Anote esta diquinha esperta, para selecionar estágios: na tela de apresentação, aperte ↓ cinco vezes e → sete vezes, mais B, A, Start. Você entrou na tela demo: escolha sua tartaruga e você irá para a tela de seleção de estágios.

GOONIES 2 (Nintendo)

Quais são as passwords deste jogo?
MATHEUS E.R.SCHWAMBACH
Crisópolis, BA

Anote aí Matheus. Esta password lhe dá todos os itens, sem os Goonies: H4O N4 ← → '7R3 ' ' E. Se quiser todos os itens e Goonies, use esta: K'O N248 4SR "OOS. Não vá esquecer nada, heim?

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

Por quê a seção de Cartas não saiu nas edições 22 e 23? O jogo Zelda, de Super NES, ainda é vendido separadamente? Quanto ele custa nos States?
ANDRÉ FIORI PATRICIO
São Paulo, SP

Nestas edições que você mencionou, entraram páginas de publicidade na última hora. Isso é muito comum numa revista. Em vez de sacrificar uma página de jogo e prejudicar os fãs de algum sistema, preferimos tirar as Cartas. Espero que você entenda a importância da publicidade: se não fossem as propagandas, os leitores pagariam muito mais caro pela revista na banca. Quanto ao Zelda, ele é vendido separadamente nos Estados Unidos e tem um preço em torno dos 50 dólares.

STREET FIGHTER 2

Quando vai sair este jogo para Mega?
RODRIGO M. BRITTO
Curitiba, PR

Tudo o que sabemos é que a Sega obteve a licença para fazer uma versão do game para Mega CD. A empresa ainda não deu previsão para o lançamento.

A versão Champion Edition vai sair para Super Famicom ou Super NES? Que versão é aquela dos arcades em que os jogadores também dão magia no ar?
RICARDO S. FONSECA
Cachoeiro do Itapemirim, ES

A futura versão Champion Edition vai sair para os dois sistemas Nintendo de 16 bits: o Super Famicom (Japão) e o Super NES (Estados Unidos). Esta outra versão para arcades que você viu nada mais é que uma Champion Edition "turbinada", com modificações não-autorizadas pela Capcom.

COMPATIBILIDADE

Vocês poderiam esclarecer quais cartuchos são compatíveis com meu Mega brasileiro: os americanos ou japoneses?
GLEIDSON S. DE SIQUEIRA
Campo Grande, MS

São os americanos, Gleidson. Basta aumentar a abertura para a entrada deles no seu console, removendo as pontas de plástico nas extremidades da abertura. Agora, fique esperto: alguns cartuchos japoneses (principalmente os mais novos) não funcionam no seu console.

NINTENDO

Afinal, quando a Nintendo vem para o Brasil?
FABIO A. C. MELLO
Recife, PE

A empresa que deverá trazer os produtos Nintendo para o Brasil é a Estrela, em sociedade com a Gradiente. Esperamos que em breve as duas empresas comuniquem seus planos para os gamemaníacos.

XADREZ

Existe algum jogo de xadrez para o Mega?
THIAGO CECATO
Campinas, SP

Parece incrível, mas entre os 272 jogos de Mega Drive lançados nos Estados Unidos (segundo nosso último levantamento), não consta nenhunzinho de xadrez.

NESSAS FÉRIAS VIAJE NUM SUPER NINTENDO.

QUERO JOGAR, PÔ!!

EU TAMBÉM!

PRIMEIRO EU! SOU O DONO DO TELEVISOR...

VAI LOGO, Ô MEU...

AS DAMAS PRIMEIRO, TÁ? SENÃO, APANHA TODO MUNDO!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LKC
VÍDEO DO BRASIL

LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
Tel.: (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
Tel.: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
Tel.: (011) 209-8537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.: (011) 469-9125
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.: (061) 273-8083
LKC FOZ DO IGUAÇU-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
Tel.: (0455) 73-2031
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.: (041) 225-5432

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

LKC GOIÂNIA-GO - Loja 1 - R. 22, Nº 310 - Setor Oeste
Loja 2 - Shopping Center Bouganville - Térreo 1 - Tel.: (062) 241-0283
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016
★ LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
Tel.: (054) 221-3456
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso - Tel.: (035) 421-7131
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Tel.: (085) 234-6763 - Fax: (085) 234-2545
★ LKC MANAUS-AM - Villa's Shopping - Loja C/D - Adrianópolis - Tel.: (092) 611-3856
★ LKC BELÉM-PA - Av. Gov. José Malcher, 1677 - Altos
Tel.: (091) 222-4191 - Fax: (091) 222-1414

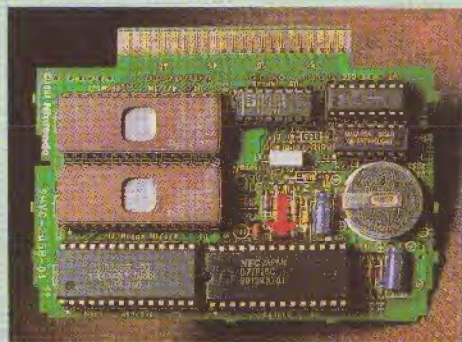
BOATOS E NOVOS GAMES AGITAM OS JAPONESES

Comenta-se que a SNK vai lançar um NEO-GEO de 32 Bits além de um console CD-ROM. Enquanto isso, a moçada enlouquece com Snatcher e Dragon Quest 5

MOASHIRO SAMA
ESPIÃO INTERNACIONAL

DSP VAI TURBINAR JOGOS DE SUPER NES

Nos próximos meses deste ano, alguns jogos de Super NES/ Super Famicom virão com um circuito integrado (CI) diferente: o DSP. Este CI vai dar aos games com mais de 12 Mega recursos de processamento de imagem até hoje nunca vistos nos videogames. O DSP é capaz de realizar, ao mesmo tempo, todos os efeitos de imagem do Super NES: rotação, zoom e escala. Isto significa que os gráficos dos jogos que tiverem este CI serão mais movimentados e pirados do que nunca! O novo componente deve aumentar o preço dos cartuchos em 10 dólares.

A capacidade gráfica do Super NES, que já é superavançada, vai ficar ainda melhor. Agora, sentem-se porque aí vai uma bomba. Sabe quem desenvolveu este circuito integrado para a Nintendo? A NEC. Mas calma, não é a mesma empresa que acaba de associar-se à arquiinimiga Sega. Acontece que a NEC é uma empresa gigantesca, que fabrica um mundo de coisas no Japão e que possui divisões (ou fábricas) diferentes para cada grupo de produtos. Quem produziu o CI para a Nintendo foi a NEC Computer Consumer,uma divisão que não tem nada a ver com a NEC Games Consumer – a divisão que fabrica o PC Engine e que acaba de juntar-se à Sega. É, tem lógica. Agora, nada impede a NEC Computer Consumer de desenvolver um CI para envenenar os jogos de sua prima que produz videogames...

SNK TENTA DAR VOLTA POR CIMA

Vocês devem ter ficado espantados com a recusa da SNK em associar-se com a Nintendo, conforme eu lhes contei na edição passada.Mas agora vocês vão entender porque. A SNK está com dois projetos importantes: um Neo-Geo 32 bits e um CD-ROM.

Com o CD-ROM, a SNK pretente melhorar o nível das trilhas sonoras de seus jogos, que são um tanto repetitivas. E por incrível que pareça, fica mais barato lançá-los em CD do que aumentar a memória – e o preço – dos cartuchos. E por falar em preço, o CD-ROM do Neo- Geo deve custar 390 dólares, com discos a 50. Já o console de 32 bits seria, provavelmente, um lançamento para brigar com os novos produtos da concorrência que vêm por aí.

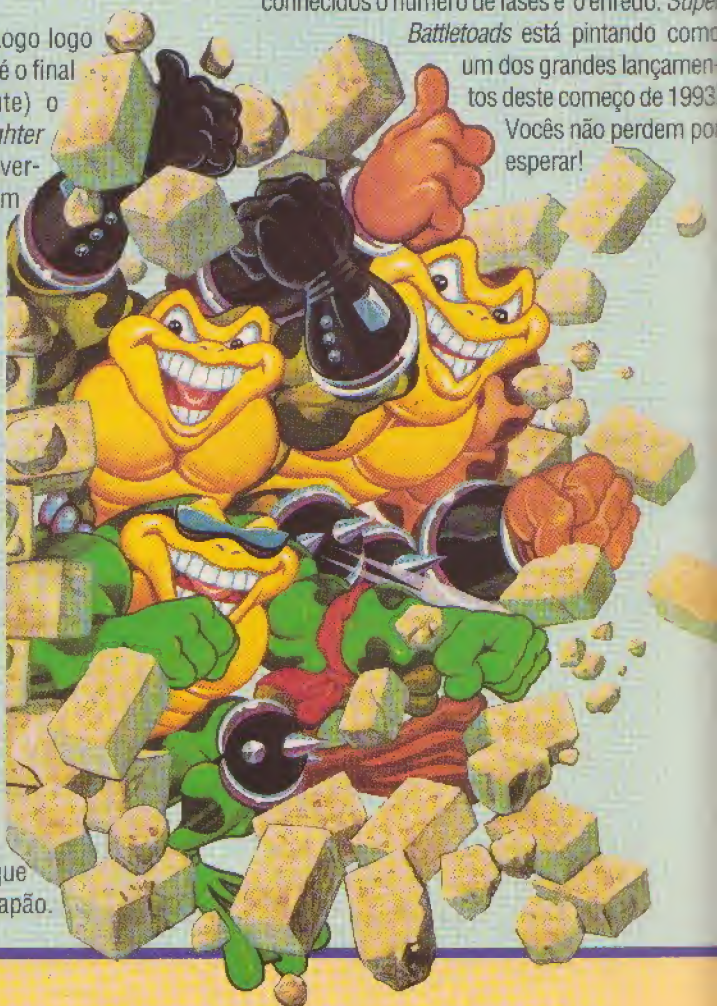
Outras novidades. Logo logo vai sair *Fatal Fury 2*, e até o final do ano (provavelmente) o Neo-Geo terá *Street Fighter 3*. Isso mesmo, a nova versão para arcades que nem ficou pronta ainda.

A SNK está apostando tudo na recuperação de seu console. Ela viveu maus pedaços no ano que passou, com a queda de 47% nas vendas do Neo-Geo no mercado japonês. Em 92, a fabricante bem que tentou embarcar na febre dos jogos de luta criada por *Street Fighter 2* e lançou *World Heroes*.

Mas a vendagem deste jogo não foi muito boa para os padrões japoneses, ou seja: durou semanas nas prateleiras das lojas, o que não é nada normal no Japão.

SUPER BATTLETOADS VAI PINTAR EM BREVE

Marcado para 30 de dezembro, o lançamento de *Super Battletoads* no Japão começou a mexer com os japoneses semanas antes. Já em novembro a Nintendo estava recebendo pedidos em massa para a compra no novo cartucho. Por isso, ela montou um esquema especial para o lançamento, com a abertura das lojas a partir de 5 horas da manhã e venda de apenas dois cartuchos por pessoa. É mole?

Realmente, os fãs dos Sapos Guerreiros esperaram muito por este lançamento. Aconteceu que a Nintendo americana demorou muito para liberar os direitos autorais do jogo, que pertencem à Tradewest dos EUA. O próprio desenvolvimento do game foi protegido por um certo pacto do silêncio: até bem perto do lançamento, não eram conhecidos o número de fases e o enredo. *Super Battletoads* está pintando como um dos grandes lançamentos deste começo de 1993. Vocês não perdem por esperar!

Acima, gameniocos em fila para comprar Dragon Quest 5. No alto, foto de Snatcher

DRAGON QUEST 5 E SNATCHER PROVOCAM FILAS NAS LOJAS

Você, que é um cara bem-informado, já sabe que os lançamentos de alguns jogos, no Japão, provocam uma corrida às lojas. Mas quando o lançamento é muito esperado, a moçada simplesmente extrapola. Os dois últimos casos em 1992 foram *Dragon Quest 5*, do Super Famicom, e *Snatcher*, do PC Engine.

Dragon Quest 5 é a continuação de um dos RPGs mais famosos entre os japoneses. Dois dias antes do lançamento já havia filas para comprá-los nas lojas! No Brasil, os aposentados é que sofrem nas longas filas para receber seu dinheiro. No Japão, são os gamemaníacos que dormem na rua para gastar e comprar um cartucho novo. Que loucura! Em algumas lojas, o estoque se esvaziava tão rápido que era preciso ter um caminhão indo toda hora à fábrica buscar uma nova remessa. Gente, não dá nem pra acreditar como os japoneses são fominhas.

Para a compra do *Snatcher* formaram-se filas de até 21 quarteirões em Tóquio! O jogo é o primeiro título da Konami para PC Engine e está saindo em CD. Saca que história interessante. No futuro, um acidente biológico mata metade da população da Terra. Alguns anos depois, surge uma super-raça de robôs disposta a acabar com a outra metade. Estes robôs matam as pessoas, retiram todos os seus órgãos e alojam-se dentro delas. Ou seja, viram verdadeiros andróides, os chamados Snatchers. E pra saber quem é Snatcher e quem não é? É aí que mora o perigo.

DICA

SE VOCÊ NÃO QUISER RECORTAR A SUA REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM

PARA PARTICIPAR, PREENCHA ESTE CUPOM E MANDE PARA NOSSO ENDEREÇO

Este é o ranking dos games preferidos dos leitores em dezembro. Street Fighter 2 está na cabeça desde outubro. Mas o detonante Desert Strike (Mega), mal entrou e já caiu. Estreando na lista, Rival Turf (Mega), Hook (SNES) e Double Dragon 2 (NES). E aí debulhadores de SNES, cadê seus favoritos?

1	STREET FIGHTER 2/ Super NES
2	SONIC/ Mega Drive
3	SONIC/ Master System
4	TARTARUGAS NINJA 3/ Nintendo
5	BATTLETOADS/ Nintendo
6	ASTERIX/ Master System
7	RIVAL TURF/Mega Drive
8	QUACK SHOT/ Mega Drive
9	HOOK/ Super NES
10	DOUBLE DRAGON 2/ Nintendo

TOP TEN – AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900

MODELO / CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR
☐ GAME BOY
☐ SUPER NES
☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger e Geniecom)

NOME DO JOGO ____________________

Nome

Endereço

Bairro — CEP

Cidade — Est

Data de Nascimento — DDD — Telefone

S H O T S

Dez entre dez donos de PC que curtem jogos simuladores conhecem e adoram Wing Commander. *E a versão para Super NES terá o mesmo destino: tem tudo para ser um clássico, um jogo daqueles que as pessoas fazem questão de comprar. Mas vale um aviso antes de aventurar-se pelos céus de* Wing Commander: *o jogo é muito técnico, cheio de detalhes, difícil e requer um bom domínio do inglês. Vai encarar? Então debulhe as três páginas desta matéria para ficar por dentro.*

A TERRA ESTÁ EM GUERRA CONTRA O IMPÉRIO KILRATHI. EM MISSÕES DE PATRULHA, ESCOLTA OU ATAQUE DIRETO, VOCÊ VAI LUTAR CONTRA CAÇAS INIMIGOS E CAPITAL SHIPS, QUE SÃO NAVES GRANDES

VERSÃO FIEL

A versão para Super NES não fica devendo nada à de PC. Claro, os gráficos são um pouco menos detalhados, mas o desafio, os comandos, as funções do avião, as seqüências de animação, tudo é quase igual. Você comanda o piloto de uma nave espacial que acaba de chegar à base estelar Tiger's Claw. Dê o nome que quiser a ele. O cara está mais por fora do que cachorro em dia de mudança e quer fazer carreira na nova base. Recebe uma nave meio fuleira pra pilotar e começa a participar de missões com os cobrões da equipe. E tem que se virar, cara. Mas vamos mostrar como.

No começo do jogo, seu piloto é o lanterninha do grupo. Sorties são as missões; Kills são os inimigos abatidos

CLUBE DOS OFICIAIS

O primeiro lugar que seu piloto conhece na base é o clube dos oficiais (officers club). Lá, ele encontra um barman chamado Shootglass e duas pessoas sentadas à mesa: Angel e Palladin, pilotos veteranos. Há também um arcade simulador de batalha espacial no pedaço. Movimentando uma setinha com o Direcional, pode-se conversar com as pessoas (elas dão conselhos úteis), sair da sala ou brincar um pouco no arcade.

RECEBENDO UMA MISSÃO

Ao sair da sala dos oficiais, o piloto tem que passar por um dormitório para chegar à sala do briefing, onde receberá sua missão. Ele será o líder e terá um wing, parceiro que voará o tempo todo ao seu lado. O comandante fala pelos cotovelos, mas não banque o afobadinho e escute-o pacientemente até o fim. Todas as informações são importantes: não perca uma palavra.

Cada missão tem várias etapas. No mapa, estas etapas são identificadas com o nome NAV (NAV 1, NAV 2, NAV 3 etc.)

WING COMMANDER / Mindscape			
Simulador	8 Mega		1 jogador

...ger tem sempre uma dica interessante sobre como ...ender as naves Kilrathi

Antes de encarar uma missão, treine combates espaciais no arcade da sala dos oficiais. As naves que ele tem são as mesmas que você vai enfrentar nas missões

COMANDOS DA NAVE

À medida que for bem-sucedido em suas missões, você vai recebendo promoções. Além de colecionar medalhas no seu uniforme, ganha naves cada vez mais poderosas. As funções delas são basicamente as mesmas, mas o que muda é o desempenho. Vamos começar explicando os comandos de sua primeira nave.

1 Indicadores de velocidade

6 Indicador dos escudos de proteção

4 Alarme

3 Nível de combustível

7 Check control/ Seleção de armas

2 Radar

5 Indicador de carga das armas

8 Computador de bordo

1 O SET funciona como um piloto automático, mantendo a velocidade da nave constante. Para aumentar a velocidade, aperte R; para diminuir, use L. O indicador KPS mostra a velocidade real que sua nave está desenvolvendo.

2 Os pontos brancos no radar são objetos imóveis. Os azuis são seus aliados. Os vermelhos são naves inimigas. Quanto maiores os pontos, mais próximos eles estão.

3 Em condições normais de vôo, gasta-se pouco combustível. Mas quando você usa o After Burner (uma espécie de turbo), ele diminui um bocado.

4 Quando sua nave estiver sob a mira de um inimigo, o alarme Lock começará a tocar.

5 Quando você usa muito seus canhões, eles ficam superaquecidos e travam por alguns instantes. Quando isso acontece, as luzes do indicador Blaster ficam todas apagadas.

6 Sua nave está equipada com escudos de proteção. O indicador mostra o estado de funcionamento deles.

7 Use Select + L para acionar o check control. A opção damage mostra os danos sofridos em combate; a weapons display mostra os canhões e mísseis de que você dispõe. Para selecionar os mísseis, aperte Select + A

8 O computador de bordo tem três funções: Comp Nav para navegação, Vid-Com para comunicação e Auto Targeting, para identificar os objetos mais próximos de você (naves, bases etc). Aperte Select + R para acionar estas funções principais.

COMO USAR AS FUNÇÕES DO COMPUTADOR DE BORDO

Comp Nav é a função de navegação de sua nave. Ela já traz programado na memória o trajeto que você terá que fazer em cada missão.

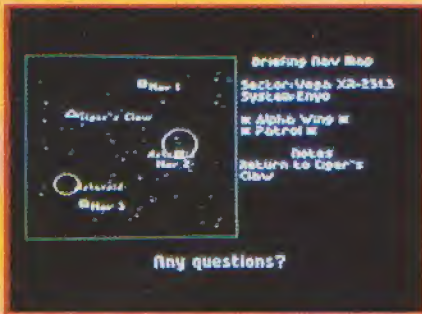
A função *Vid-Com* tem opções para você se comunicar com as coisas que estiverem ao seu alcance: seu parceiro, seu inimigo ou até mesmo a base, conforme o caso. Para escolher uma das opções, basta apertar Select + X. Para confirmar, aperte só X. A partir do momento em que você escolher com quem quer falar, aparece um outro menu com os diálogos possíveis naquela situação. Use novamente Select + X para selecionar e aperte X para confirmar.

A função *Auto-Targeting* não tem desdobramentos. Ela identifica automaticamente o objeto mais próximo de sua nave e a distância que está. O Auto-Targeting é muito útil numa situação de combate, pois ele identifica o modelo da nave inimiga. E com esta informação, você saberá como enfrentá-la, certo?

PROCEDIMENTO BÁSICO PARA UMA MISSÃO

1

Viagem para o primeiro NAV

O local das missões fica a milhares de quilômetros da base. Para fazer o percurso, use o Jump Space — uma supervelocidade. Aperte Select + Y. O Jump Space desliga-se automaticamente quando você já estiver próximo de seu destino. Detalhe: o destino já está programado em seu computador de bordo, ok? Não é preciso preocupar-se com isso. Para ir aos NAVs seguintes e voltar a base, use o mesmo procedimento.

Apertando o X, o jogo lhe mostrará o mapa da missão, com os pontos que devem ser atingidos

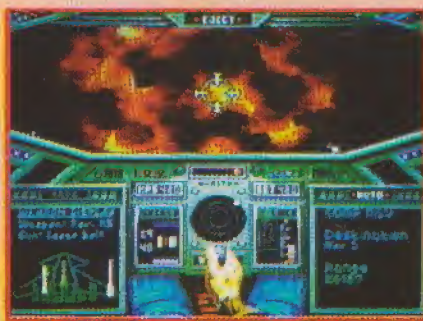
Em viagens espaciais, é muito comum topar com um campo de asteróides. 230 KPS é uma boa velocidade para atravessá-los

2

Perseguição de inimigos

De repente, pintam uns pontos vermelhos no radar. Identifique a nave inimiga no Auto-Targeting do computador de bordo e cheque a distância. Através do radar, localize o inimigo. Tome a iniciativa do ataque e coloque o adversário na sua mira. Se ele estiver muito longe, dê um toquinho no Y para usar o After Burner e chegar mais perto. Enquanto você não acabar com todos os inimigos, não conseguirá viajar para o próximo NAV.

UMA BOA MÉDIA DE VELOCIDADE PARA OS COMBATES É A DE 420 KPS

NÃO SE ESQUEÇA DE QUE VOCÊ TEM UM PARCEIRO VOANDO AO SEU LADO. PELO VID-COM, VOCÊ PODE PEDIR A AJUDA DELE PARA OS COMBATES

Não há limite de tempo para cumprir a missão. Mas liquide logo seu inimigo ou ele vai começar a caçá-lo também

3

Fuga de uma perseguição

Quando menos se espera, o alarme Lock começa a apitar: você está na mira de alguém. Só há duas saídas: escapar com uma manobra radical ou pedir o auxílio de seu parceiro. Caso você faça a segunda opção, acione o Vid-Com do computador de bordo e chame o wing. Numa situação destas, você poderá enviar uma mensagem tipo "Help me out here!", ou traduzindo: socorro! Dependendo do nível de habilidade de seu wing, ele poderá tirá-lo da enrascada.

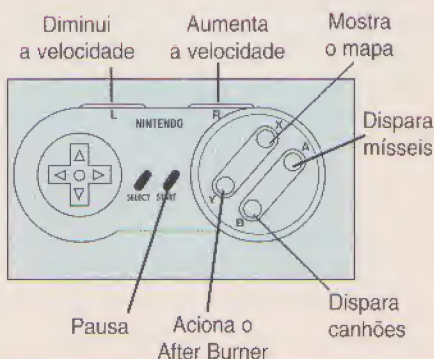
A MELHOR MANOBRA DE FUGA É A VERTICAL: OU PRA CIMA, OU PRA BAIXO. AFUNDE O DEDO NO AFTER BURNER E CAIA FORA RAPIDINHO

4

Voltando à Tiger's Claw

Depois de cumprir todas as etapas de sua missão, você estará pronto para voltar à base. Ao aproximar-se da Tiger's Claw, peça autorização para a abordagem pelo Vid-Com. A frase-chave é "Request landing". Aí, aparece um X no seu vídeo para indicar o local do pouso. A velocidade ideal para a aproximação gira em torno dos 170 KPS.

Voltar com vida de uma missão já é uma grande vitória! Dependendo de seu êxito, poderá ser promovido. Agora você já sabe de tudo que é preciso pra começar a curtir Wing Commander. Boa Sorte!

REVISANDO OS COMANDOS

Comando	Função
Select + Y	Viaja em Jump Space
Select + R	Acessa as funções do computador de bordo
Select + X	Abre os menus do Vid-Com. Aperte X para confirmar
Select + L	Acessa as funções do check control
Select + A	Seleciona as armas do Weapon List no check control

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR / UBI Soft			
Esporte	4 Mega		1ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

Mais um grande astro dos esportes sucumbe ao charme e à grana do mundo dos games. Jimmy Connors é o maior ídolo do tênis americano de todos os tempos: conquistou 109 torneios ao longo de sua carreira e ficou 159 semanas seguidas no topo do ranking mundial. É o melhor resultado de um tenista até hoje.

Jimmy Connors Pro Tennis Tour *é um game que fornece várias opções de jogo: as manjadas seleções de quadra e tenista até a escolha de um controle simples ou completo. As imagens poderiam ser mais bem trabalhadas e o som, apesar da voz digitalizada do narrador, também deixa a desejar. Apesar desses probleminhas técnicos, o game é prato cheio para quem curte games de esporte. E gosta de um desafio.*

Jogo na neve

A opção mais maluca na seleção de quadra é a Antártica. Você encara uma partida na neve vestindo apenas bermuda e camiseta. E ninguém treme de frio!!! Outra opção legal é a indoor (quadra coberta). Há duas opções de joystick: completo e simplificado. A diferença entre os dois é apenas esta: no simplificado você não comanda a movimentação do tenista, enquanto no completo você controla tudo.

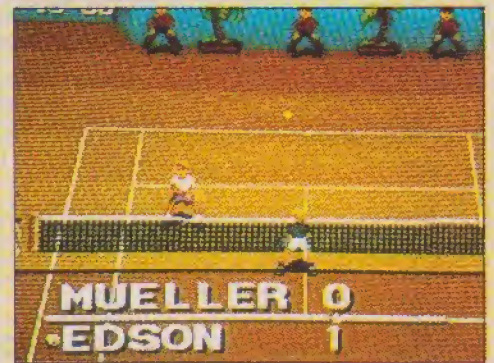
A movimentação dos tenistas na quadra é o ponto fraco do game. Eles se mexem de maneira mecânica: parecem robôs. A dinâmica de jogo também é estranha. Se dois tenistas subirem à rede e trocarem voleios, a partida virará frescobol (aquele tênis de praia). São essas mancadas que estragam o jogo. O game não é ruim, mas Jimmy Connors muito mais.

TIPOS DE QUADRA

São seis. Confira as qualidades de cada uma:

GRASS COURT	HARD COURT	CLAY COURT
QUADRA RÁPIDA DE GRAMA. A BOLINHA PULA POUCO	PISO SINTÉTICO E RÁPIDO. A BOLA PULA MUITO	QUADRA DE SAIBRO: LENTA EM TODOS OS SENTIDOS
INDOOR COURT	**DESERT COURT**	**ANTÁRTICA COURT**
A MAIS RÁPIDA DAS QUADRAS, TAMBÉM SINTÉTICA	FERVA OS MIOLOS NO DESERTO. QUADRA SUPERLENTA	NEVE O TEMPO TODO. TÃO LENTA QUANTO A DESERT

TREINE ANTES DE ENCARAR OS FERAS. O PISO DE TRAINING TEM AS MESMAS CARACTERÍSTICAS DA GRAMA

Que frio!!! Como a quadra é lenta, não abuse das raquetadas fracas

Suba à rede sempre que puder para definir os pontos. O voleio é a jogada mais mortal do tênis. Acabe com seus adversários em dois tempos

COMANDOS

Há dois tipos de comandos, conforme sua posição na quadra

FUNDO DA QUADRA		NA REDE	
A	BOLA FORTE	A	VOLEIO SEGURO (FRACO)
B	BOLA FRACA	B	VOLEIO FORTE
X	ENCOBERTA	X	LOB (ENCOBERTA)
Y	BOLA CURTA	Y	REBATIDA DE VOLEIO
R	EFEITO PARA A DIREITA	R	EFEITO PARA A DIREITA
L	EFEITO PARA A ESQUERDA	L	EFEITO PARA A ESQUERDA

TANTO NOS JOGOS DE SIMPLES QUANTO DE DUPLAS VOCÊ PODE JOGAR CONTRA O COMPUTADOR, ENFRENTAR UM AMIGO OU AINDA JUNTAR ESFORÇOS PARA DERROTAR A MÁQUINA

O segredo do saque é a coordenação. Ajuste a mira com o Direcional e solte o botão logo que a marca circular estiver no lugar certo. Cheque a velocidade no canto superior direito da tela

SAQUE

O saque é o principal fundamento do tênis. Aprenda as manhas e dê vários aces (saques sem defesa): aperte e segure B e oriente-se pela marca circular na quadra do adversário. Quando a marca estiver no local desejado, solte o botão para disparar a bolinha. Você pode usar o botão X para dar saques mais fortes. Para tanto, mire com o Direcional e solte o botão apenas na hora certa, usando o botão A.

Q*BERT 3

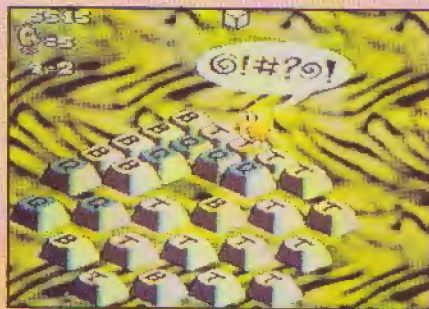
Veterano dos arcades, Atari e micros MSX, este simpático alienígena vive saltitando em mundos de formas geométricas. Nesta versão para Super NES, ele percorre telas tridimensionais com efeitos sonoros de primeira. Seu objetivo é pisar em todos os quadradinhos, mudando a cor deles. Quando todos estiverem devidamente pisados e coloridos, a fase estará completa.

Cada fase tem um desafio diferente. Há telas em que você só precisa saltar uma vez para deixar o quadradinho com a cor desejada. Em outras, porém, além de pular duas ou mais vezes até conseguir a cor certa, você tem de fugir de bichinhos muito chatos. Confira a missão de cada fase no seu início.

Fundos hipnóticos

Os fundos de cenário deste jogo – aliás, muito bonitos – ficam em constante movimento. Isto acaba atrapalhando a concentração de quem joga. De repente, você se sente meio hipnotizado. Os monstrinhos também não param de se mexer; eles insistem em atrapalhar seu trabalho.

Sabe aquela lei da física que diz que dois corpos não podem ocupar o mesmo lugar no espaço ao mesmo tempo? Pois você precisa esperar que eles saiam de onde estão para poder ir lá, pintar o quadradinho. *Q*Bert 3* é assim: rápido e surpreendente.

Estas plataformas redondas e coloridas que parecem uma pizza têm dois efeitos diferentes e aleatórios: ou transportam Q*Bert ou somem com os monstrinhos

Muito estranha esta máquina de escrever, você não acha? Pois é, nem só de inocentes quadradinhos vive nosso herói

Q*BERT 3 / NTVIC			
Ação	4 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

QUANDO PINTAR A BOLINHA VERDE, CORRA PARA ELA: OS MONSTRINHOS FICARÃO PARALISADOS

SKÜLJAGGER

Sküljagger é um tirano. Ele e seus capangas dominam toda a população de Westica há dez longos anos. Os habitantes da pequena cidade são forçados a trabalhar como escravos nas minas de esmeraldas. E Sküljagger usa as pedras preciosas para seu uso pessoal e maléfico.

Ninguém agüenta mais a dominação do tirano e ... acontece uma rebelião. Você é Storm, o líder do movimento. Sua missão é libertar seus conterrâneos das garras de Sküljagger e seus tiranos. São sete fases de batalha intensa. Os gráficos não estão à altura do Super NES e o som é bem chatinho. Em todo caso, os fãs de games de aventura e ação devem gostar.

BARO VÔLEI

O Super NES estava devendo um bom game de vôlei. Afinal, Super Volleyball *é um dos grandes clássicos de esporte para Mega. Bem, não está devendo mais.* Baro Vôlei *é uma resposta à altura. Bonito e muito realista, permite fazer jogadas de craque. E ainda vem com uma inovação: a escolha entre vôlei de praia e vôlei tradicional.*

No vôlei de praia são dois jogadores em cada time, como nas partidas que rolam nas areias escaldantes de Ipanema e Copacabana. A outra modalidade é a velha conhecida de todo mundo: seis jogadores para cada lado, saques envenenados, cortadas supersônicas e bloqueios invocados.

ALTERE A TRAJETÓRIA DA BOLA ACIONANDO O DIRECIONAL NO EXATO MOMENTO DA JOGADA

BARO VÔLEI / Tonkinouse			
Esporte 8 Mega			1 ou 2 jogadores Cartucho japonês
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ESMERALDAS

Há quatro tipos de esmeraldas no game. Veja para que elas servem:

20 dão uma vida	atira com a espada	tempo extra e marcador de tela	final de tela

FRUTAS PODEROSAS

Quatro frutas o ajudam a acabar com o vilão. Elas têm a forma de balão e duram apenas alguns segundos. Confira seus poderes:

CEREJA	LARANJA	LIMÃO	UVA
faz voar	solta granadas	destrói tudo na tela	invulnerabilidade

DÊ ESPADADAS NO AR, PERTO DAS PAREDES E EM OUTROS LUGARES PARA CONSEGUIR ACHAR OS ITENS QUE ESTÃO ESCONDIDOS

Destrua o navio pirata usando Y para acionar o canhão. Vale uma vida a mais

Chefão da primeira fase. Ele joga dois machados por cima e um por baixo. Pule o de baixo e acerte-o. O balão verde torna sua tarefa muito mais fácil

Muitas jogadas

A variedade de jogadas é enorme. Você pode dar quatro tipos de saque, três cortadas diferentes e bloqueios simples, duplos ou triplos. O acesso às jogadas é imediato. O único problema do game é o tempo de execução dos lances. Os bonecos movimentam-se mais lentamente que os jogadores de verdade. Um grande problema, aliás.

Bonecos grandes, gráficos precisos e som aceitável fazem de *Baro Vôlei* uma ótima pedida para quem curte games de esporte. Apesar de todas essas qualidades, *Super Volleyball* ainda parece melhor. Talvez por ser um clássico, talvez por ter mais ação. O fato é que esse game de vôlei aumenta a gama de cartuchos de esporte para Super NES. Divirta-se!!!

DÊ UMA TREINADINHA ANTES DE ENCARAR UMA PARTIDA. A OPÇÃO TRAINING ESTÁ AÍ PARA ISSO. VOCÊ PODE TREINAR SAQUES, CORTADAS E ATÉ BLOQUEIOS

Vôlei na praia é uma boa. A marca da bolinha fica na areia e você pode conferir se o juiz roubou ou não

Bata na bola quando ela ficar vermelha. Na hora da recepção, oriente-se pelo X

Dê uma de craque com o supersaque Viagem ao Fundo do Mar. É fácil!

COMANDOS

SAQUES	**A** - saque por baixo **B** - saque por cima **Y** - saque por cima (asiático) **X** - Viagem ao Fundo do Mar
CORTADAS	**A** - rápida e forte **B ou Y** - fraca mas precisa **X** - deixadinha
BLOQUEIOS	Aperte A para acionar o bloqueio. Se quiser bloqueio duplo ou triplo, basta apertar Y uma vez (duplo) ou duas (triplo)

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Nunca um game de basquete reuniu tantas estrelas de uma só vez. Larry Bird, Michael Jordan, Darrick Coleman, David Robinson e outros 23 feras do esporte figuram em NBA All-Star Challenge. Daria até para montar dois times dos sonhos e colocá-los na quadra para um duelo de gigantes. Mas... isso não é possível no game. Por incrível que pareça, o jogo fica só na brincadeira de arremessos e dribles dentro do garrafão. UM DESPERDÍCIO! A LJN pisou na bola. Gastou tanta memória com imagens digitalizadas e, jogo que é bom, neca!

Os gráficos são tão requintados que têm até o reflexo do jogador na quadra. Mas cadê jogo?

Especialidades

O game é fiel às características dos jogadores. Em cada atleta que você experimentar, encontrará habilidades diferentes. Michael Jordan, por exemplo, é um expert em arremessos embaixo da cesta e também adora dar tocos nos arremessos adversários. A especialidade de Larry Bird é o arremesso de três pontos. Entre os menos conhecidos, vale a pena tentar Hershey Hawkins, um excelente atirador. E por aí vai.

As características físicas de cada jogador (altura, peso, envergadura) também são levadas em conta no desempenho

MODALIDADES

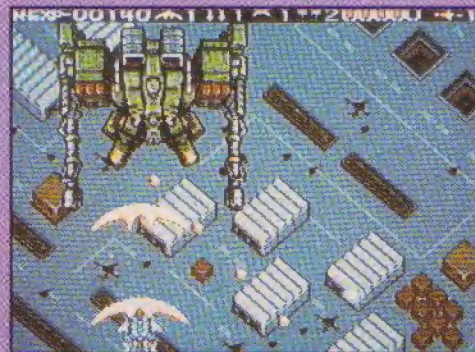
Na modalidade one-on-one, você joga contra o segundo jogador ou computador até completar o tempo da partida ou número de pontos. Na free-trhows, um X fica zanzando a cesta como se fosse uma mira para orientar seu arremesso. Na horse, um outro X – desta vez no chão – indica os locais de onde você deve arremessar até formar a palavra horse no placar eletrônico. Na 3 point shootout, o jogador tem um tempo limitado para atirar um montão de bolas de fora do garrafão. Finalmente, na one-on-one tournament, rola um campeonato de desafios. Quem for vencendo vai disputando outras até que se tenha o grande campeão.

NBA ALL-STAR CHALLENGE / LJN
Esporte — 1 ou 2 jogadores
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

IMPERIUM

Se você é um daqueles jogadores famintos, que adoram sair dando tiros pra todo lado sem se preocupar com mais nada, jogue Imperium. É ligar e sair jogando. O game tem um visual muito bem-feito, com imagens em três planos e scroll vertical. A trilha sonora é inspiradora e usa sabiamente os recursos de estéreo do seu Super NES: quando você abate um inimigo do lado direito da tela, ouve-se o barulho na caixa direita. No mais, é um game com aquela estrutura conhecida: fases lineares e chefes no final.

Armas

O lance para acumular armas é original. A marcação de pontos, em vez de crescer, diminui a cada alvo eliminado. E quando você zera a contagem, ganha uma arma a mais. Depois de ganhar as quatro armas do game, você começa a subir o nível de potência delas. As armas são também uma proteção para sua nave. Os tiros que você levar tiram primeiro os níveis da arma em uso. Depois, vão tirando as próprias armas, uma por uma, até acabar com sua nave. E aí é Game Over, com direito a quatro Continues. E nada mais.

Não deixe escapar os inimigos grandes. Eles descontam mais pontos do seu marcador, e isso ajuda a ganhar armas mais rapidamente

ARMAS

FACÃO	protege a frente da nave e destrói alguns tiros inimigos
LASER	é a arma mais forte. Forma uma barreira pegando todos os inimigos que vêm na diagonal
SHURIKINS	a vantagem desta arma é que seus tiros são dirigíveis. Basta usar o Direcional
FOGUETINHOS	é a arma normal. Os níveis mais elevados de força somam mais foguetinhos, deixando esta arma mais eficiente

ACOSTUME-SE A USAR TODAS AS ARMAS. O PRÓPRIO JOGO DETERMINA QUAIS VÃO SUBIR DE NÍVEL PRIMEIRO

Vamos dedicar este capítulo ao castelo Turtle Rock, que é de arrancar os cabelos.

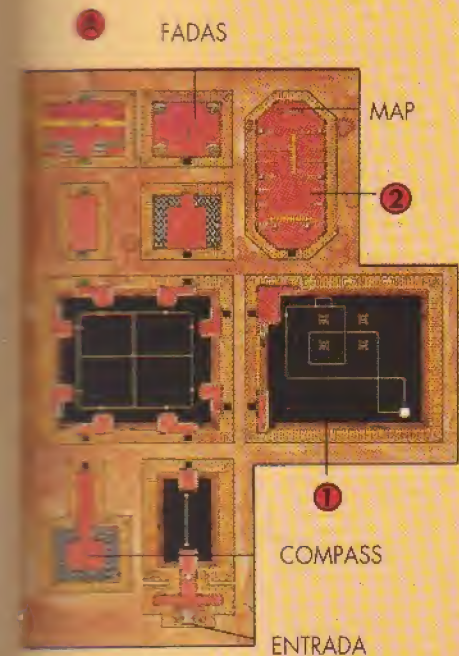
Entrada Turtle Rock

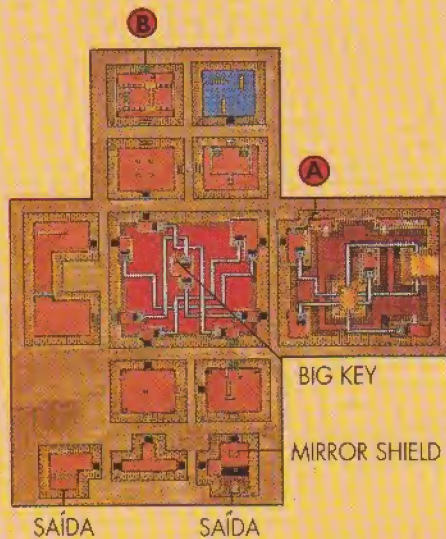
Para entrar neste obscuro castelo, é preciso ir para as montanhas de Light World. Dirija-se ao canto direito do nível mais alto e você verá um piso elevado com uma escada. No meio desse local há um daqueles teletransportadores, que o levará direto a Dark World. Pronto, você alcançou a entrada de Turtle Rock. Aí é só usar o medalhão Quake para abrir o castelo.

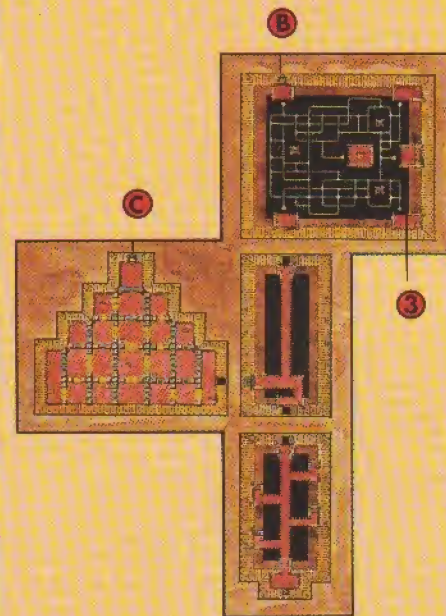
Usando o cajado

Logo na primeira sala de Turtle Rock você encontrará uma linha pontilhada (ou trilho) atravessando um profundo fosso. Claro que você não vai dar uma de equilibrista na corda bamba. Basta usar um precioso item: o cajado de Somaria. Ele faz surgir uma plataforma deslizante capaz de levá-lo ao outro lado. Várias salas de Turtle Rock têm esses trilhos. Quando for preciso fazer curvas com a plataforma, basta usar o Direcional.

Piso F1

O primeiro piso que você vai explorar é o F1 (veja o mapa). Para alcançar a sala 2, onde está o mapinha do castelo, é preciso abrir uma porta na sala 1. O segredo é acender primeiro as tochas de baixo, da esquerda para a direita, e depois as de cima, também da esquerda para a direita. A porta fica aberta somente enquanto todas estiverem acesas.

Piso B1

Quer ver o que é bom pra tosse? Este piso B1, por exemplo. Você vai ter de passar por dentro de um labirinto de canos para encontrar as várias salas do piso. O lance é olhar o mapa, brother.

Piso B2

Agora você vai arrancar seus últimos fios de cabelo. A sala 3 (veja o mapa) tem um amontoado de trilhos e ainda por cima é toda escura. A primeira coisa a fazer é alcançar a plataforma do meio. Ela abre uma porta para você sair dessa loucura.

Trinexx

Este é o nome do chefe de Turtle Rock. O cara é um tipo de dinossauro com três cabeças. Combata com gelo a cabeça que solta fogo; jogue fogo na cabeça de gelo; e use a espada na terceira, que é normal. Depois ele se transforma numa espécie de serpente. Para derrotá-la, é preciso dar espadadas na bolinha vermelha de seu corpo até cansar. Vá com os potes cheios de energia, pois você vai precisar.

STREET FIGHTER 2

Jogue com os chefes - Acaba de sair um supercódigo para jogar com Vega, Bison, Balrog e Sagat! **Mas atenção: para usá-lo, você precisa ter um acessório Game Genie para Super NES.** A senha é a seguinte:

10A4 - 0767 ✸ F0AE - 6D04

Depois de colocar este código, vá para a opção Versus e selecione Ryu e Ken. Apertando Start nos dois joysticks, aparecerá a opção Stage Selection. O primeiro jogador deve escolher um dos países em que estão os chefes. Inicie o jogo normalmente e pronto: o segundo jogador usará o chefe da área que escolheu. Demais!

Agora, fique ligado. Este recurso para jogar com os chefes é uma grande forçada de barra do Game Genie no cartucho de SF2. Por isso, não estranhe se coisas muito estranhas acontecerem. Os personagens podem ficar com cores totalmente diferentes, dar golpes e gritos anormais. No segundo round, eles aparecem com as partes do corpo totalmente trocadas - a cabeça no lugar do pé, a perna na barriga e outras loucuras. O truque não é perfeito, mas sem dúvida mata a vontade de todo gamemaníaco de jogar um pouco com os chefes. Esta dica foi incluída na revista em cima da hora. Na próxima edição, você verá uma matéria com maiores detalhes.

1992

foi um Bat-ano. Batman Returns, o filme, abocanhou a maior bilheteria da temporada nos cinemas brasileiros (mais de 2 milhões de espectadores) e rendeu mais de 160 milhões de dólares nos States. Michelle Pfeiffer, a Mulher-Gato de Batman Returns, dividiu com a não menos gata Sharon Stone o título de mulher do ano em Hollywood. Isto sem falar na nova invasão dos gibis.

Com tanto sucesso, o mundo dos games não poderia marcar bobeira. E não marcou! Batman Returns saiu primeiro para Lynx, o portátil colorido da Atari. Depois vieram as versões para Nintendo 8 bits, Game Gear e esta para Mega. E mais: devem estar pra sair as versões do game para Super NES e Sega CD. Uma verdadeira overdose de Batman!!!

Gotham City em apuros

A cidade de Batman vive momentos de profunda insegurança: Pingüim e seus planos mirabolantes para sedimentar o crime organizado, infernizam Gotham City. Se isso não fosse suficiente, a independente Mulher - Gato também atormenta. Ela não fica nem do lado do Pingüim nem do lado de Batman, mas atrapalha bastante.

Sua missão é devolver a paz à cidade. Não será fácil. São apenas cinco fases, mas que valem por pelo menos dez. Além de enfrentar Pingüim e seus capangas o tempo todo, você ainda tem o prazer de encontrar a Mulher - Gato em algumas ocasiões...

Atrás das armas especiais

Você pode começar o game com até sete vidas e tem direito a cinco Continues. Nada disso será suficiente para destruir o Pingüim se você não estocar muitas armas especiais. Elas ficam no cinto do homem-morcego e são basicamente cinco: bat-rangues, bombas de fumaça, enxame de morcegos, dardos e bat-rangues com search (busca).

A grande dica é coletar o máximo de armas que conseguir. Você pode ficar com até 99 de cada arma. Elas são indispensáveis para acabar com alguns chefes, principalmente na quinta e última fases. Gotham City está em apuros e o Pingüim está com tudo. Mas não tem problema: Batman voltou. Divirta-se!!!

BATMAN RETURNS / Sega

Ação	8 Mega	1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ARMAS ESPECIAIS

Você tem cinco tipos de armas especiais. Confira o que cada uma faz e com quantas delas você começa uma partida

	BAT-RANGUES NORMAIS É a mais fraca de todas, indicada para abrir caminho. Você começa com 10 deles
	BAT-RANGUES COM SEARCH Um super bat-rangue que vai atrás dos inimigos. É a melhor! Você começa com um
	BOMBAS DE GÁS Bomba é bomba, não tem jeito. Se jogada no alvo, detona mesmo. São 3 no início
	ENXAME DE MORCEGOS Cercam o inimigo, causando um belo estrago. Seu arsenal inicial é de apenas um
	DARDOS Parecem um harpão duplo. São fatais quando a mira está em cima. Você tem direito a um logo de cara

FASE 1 GOTHAM CITY

Escale os enormes edi os para alcançar os telha mais altos da cidade. V enfrentará as bolas de de um sujeito cham Gargoyle e enormes acr tas. Uma passagem o leva um prédio abandonado Rua 22. Cuidado para nã car preso lá...

HÁ UMA VIDA ESCONDIDA NO ALTO DA CATEDRAL, BEM LÁ EM CIMA

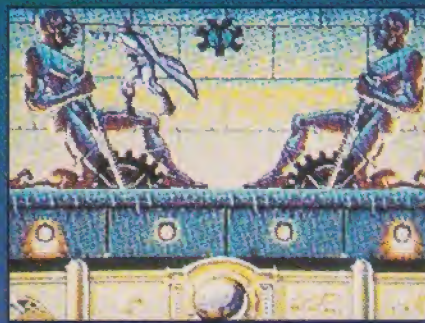
FASE 2 SHRECK'S WONDERLAND

Armadilhas e mais arm lhas o aguardam nesta muito louca. Os inimigos recem do nada só para azu nar. Logo no começo da você verá uns caras de m Livre-se deles com o seu rangue.

USE O MESMO ESQUEMA DA MEIRA FASE PARA DERROTA PINGÜIM. ACERTE-O COM SO E CHUTES QUANDO ELE DESC

Shreck está lá em cima, a aguardando a sua chegada. Vá dele. Só há um jeito de subir: p partes pretas nas extremidade plataforma

É o seu primeiro contato com a Mulher-Gato. Fuja de suas chicotadas. Acerte-a e mude de andar várias vezes seguidas. É o jeito mais fácil de se livrar de suas garras

Há vários itens escondidos nos cantos deste prédio e uma vida perdida entre os espinhos. Acerte a cabeça desse cara para tapar o ventilador e não voltar ao andar de cima

Subchefe em dose dupla. Acabe com um de cada vez. Suba em sua perna e acerte socos bem na cara. Cuidado com o fogo que sai da boca dele

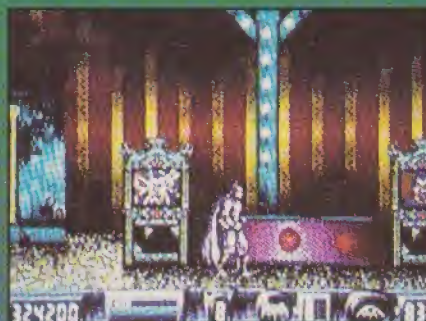
Primeiro confronto com o Pingüim. Ele solta bombas pelo guarda-chuva. Acerte-o quando ele estiver descendo

Olha a Mulher-Gato aí de novo! Fique bem longe de seus saltos mortais e espere-a chegar perto. Aí, cerre os punhos e desfira vários socos

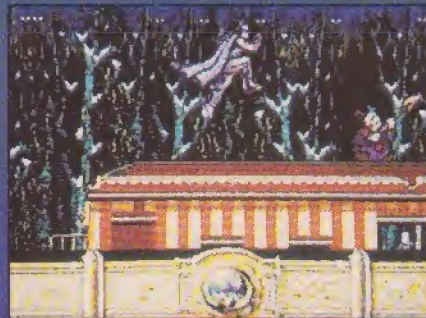
O Pingüim solta uma esfera que vai atrás de você. Fuja dela rampa abaixo. Uma raspadinha e adeus. Deslize nas canaletas para se livrar da bola no buraco

FASE 3 — THE RED TRIANGLE CIRCUS

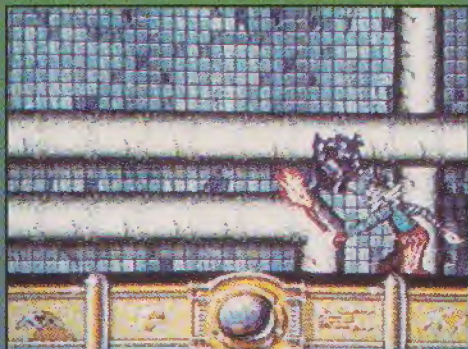
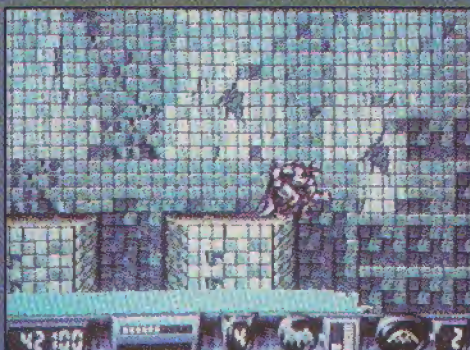
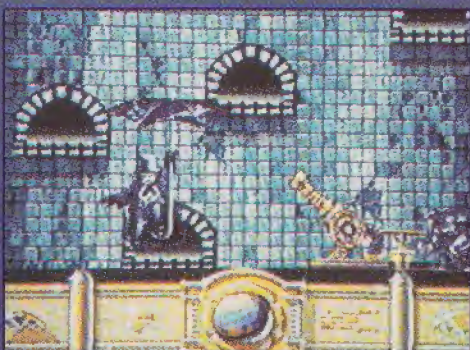
Uma tarde agradável com pipoca e algodão doce. Esqueça. Neste circo você começa dentro da jaula de uma fera e deve prosseguir até a Sala dos Espelhos. Os palhaços não são nada engraçados. E querem a sua pele a qualquer custo. Viva o circo!!!

Após acabar com uma fera, volte para pegar itens. Depois da segunda jaula, no poste, há uma vida só pra você. Aproveite

Estas caixas parecem normais. Mas não são: elas dão socos e escondem itens na parte de baixo. Passe bem devagar, fique no meio e dê socos para destruí-las e poder pegar os itens numa boa

AS BOLAS LUMINOSAS SÃO EXPLOSIVAS. NÃO ENCOSTE NELAS NEM TENTE PULÁ-LAS. É UMA FRIA

Mais um subchefe duplo. São palhacinhos que descem, atiram e ainda jogam torpedos do teto. Livre-se deles com uma de suas armas especiais

Pingüim convocou um capanga para ajudá-lo: dessa vez ele só conduz o trem. Leve o chefe para os cantos e jogue seus morcegos nele. Cuidado para não cair!!!

FASE 4 INTO THE SEWERS

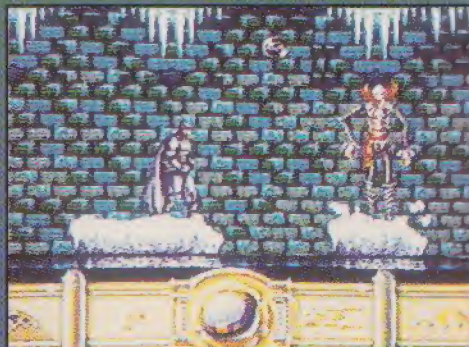
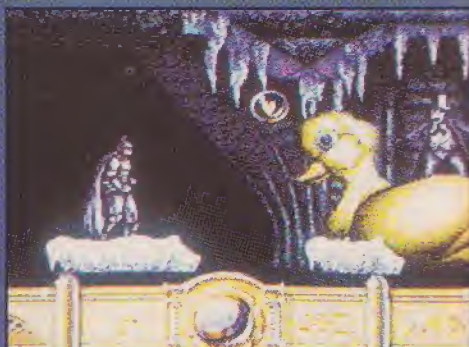
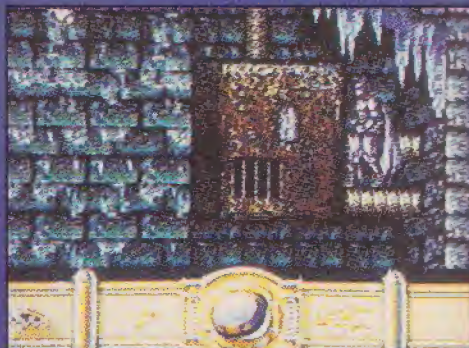
A ação chegou à rede de esgotos de Gotham City. O cheiro não deve ser dos mais agradáveis. Mesmo assim, o melhor é fazer a fase por baixo, livrando-se dos inimigos com seus bat-rangues. O maior perigo é cair na água e acabar se afogando.

O subchefe é um palhação meio idiota. Dê rasteiras em sua cabeça

Logo depois de derrotar o subchefe você verá um buraco à direita. Não tenha medo, caia nele. É uma warp zone cheia de itens e com uma vidinha esperta

Mais um chefe. Primeiro acabe com o canhãozinho de gosma. Daí, use armas especiais para acabar com o Pingüim. Ah, ele atira sem parar...

FASE 5 THE PINGUIN'S LAIR

A toca do Pingüim não é dos ambientes mais acolhedores. Há gelo por toda parte e escorrega pra caramba. O controle é superdifícil. Só mais um detalhe: você não pode cair na água. Ou seja: a fase é quase impossível na primeira vez. Boa sorte. Você vai precisar!!!

QUE TAL UMA MANHA PARA DESCOLAR MUITAS VIDAS E ARMAS ESPECIAIS? PRESTE ATENÇÃO:

Logo no início da fase, suba até pegar uma vida e vários itens. Vire à direita e suba à esquerda para pegar outra vida. Agora, saia por baixo e caia no buraco, sem esquecer de pegar o coração para recarregar seu life. Surpresa: você está de volta ao início da fase!!!

Que palhaço chato! Ele aparece e desaparece e ainda tira um barato da sua cara. Não perca tempo com ele: fique no canto direito esperando sua aparição e desça o cacete. Só apele para o bat-rangue com search em último caso

O Pingüim não desiste. Fique bem longe dele, no alto da plataforma da esquerda e detone-o com suas armas especiais

Que cara persistente! Cuidado com seus tiros de guarda-chuva. Use o bat-rangue com search. Quando a energia dele acabar, vá até o canto direito superior e acerte a grande caixa. The end!!

COMANDOS

O joystick é configurável. Cada um joga do jeito que quiser.
Nossa sugestão é: A - attack, B - jump e C - special weapons. Confira abaixo:

A - soco	**B + ↑** - gancho
A + Direcional - chute	**B e C (no auge do pulo)** - abre a capa
A + ↓ - rasteira	**C** - aciona armas especiais
B - pulo	**Start** - seleciona armas especiais

Ele disse que voltaria. E voltou mesmo. Mas agora, o Exterminador está do seu lado, ajudando-o a proteger Sarah e John Connor do perigoso T-1000, exterminador de última geração. Este game para Mega Drive é uma excelente versão do jogo de arcade, onde os participantes empunham uma poderosa metralhadora. Os gráficos estão detonantes e o pique de ação alucina. Se você conhecer bem o enredo do filme, basta lembrar-se da estória para saber como agir no jogo. Se não lembrar, ligue-se nestas dicas.

Menacer ou joystick?

Um lance legal do jogo é que ele permite jogar de várias formas. Você pode usar o joystick ou a Menacer. Pode também jogar em dupla, neste caso usando apenas joysticks, ou uma Menacer e um joystick. Fica ao gosto do freguês.

ACEITA SUGESTÃO? JOGUE EM DUPLA, USANDO DOIS JOYSTICKS. DE PREFERÊNCIA, COM RAPID FIRE

CONFIGURAÇÃO PARA JOYSTICK

DEPOIS DE MUITO USO, SUA METRALHADORA COMEÇA A ESQUENTAR E FICA LENTA. DEIXE-A DESCANSAR OU PEGUE MAIS MUNIÇÃO PARA QUE ELA VOLTE AO NORMAL. VEJA COMO ESTÁ A ENERGIA DE SUA ARMA NO MEDIDOR GUN POWER

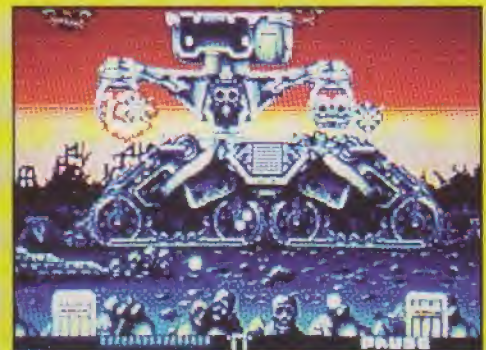
Arsenal variado

Você tem várias opções em armas especiais para utilizar. De repente, elas pintam e ficam marcando bobeira na tela por tempo suficiente para você pegá-las, atirando nelas. Cada nova arma adquirida substitui a anterior, ou seja, não dá pra ficar trocando quando você quiser.

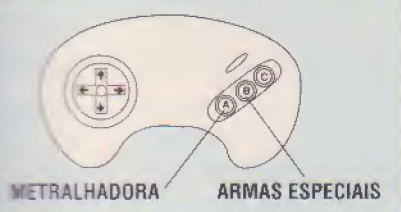
ITENS	
	CONTINUE – Cada um destes dá um crédito extra para o jogador ou dupla
	PLASMA – Arma especial mais poderosa. Dispara tiros de plasma
T2	**ESCUDO** – Dá invulnerabilidade temporária
	GATILHO – Recupera o Gun Power da sua arma
	BALAS – Munição para a metralhadora
	SMART BOMBA – Acaba com tudo que há na tela
	BOMBAS – Têm o mesmo efeito devastador
	LANÇADOR DE GRANADAS – Só aparece na última cena, para acabar com o T-1000

Fase 1

O jogo começa com uma barulhenta batalha em campo aberto. Os alvos são robôs exterminadores, naves e canhões que se movimentam. Ao atirar, evite acertar os humanos, pois a cada acidente destes você perde bônus na contagem final do estágio.

Acerte na cabeça dos robôs grandes. Assim eles liberarão um item, pontos ou recarga de energia quando são destruídos

Comece destruindo o chefe da fase pela estrutura em forma de T, na parte de cima. Primeiro os dois canhões laterais, depois a cabeça e o canhãozinho na base. No final, acerte o miolo da parte que sobrou

Fase 2

Você está invadindo a fábrica do Skynet. Para pegar pontos, destrua tudo que encontrar: lâmpadas, caixas, o que for. Quando pintar o Exterminador bem pertinho, acerte-o na cabeça

Fase 3

Sua missão é proteger a picape da Resistência. Naves espaciais tentarão ataques por cima, enquanto grupos de robôs aproximam-se pelo chão e atiram em você. Cada jogador deve ter pelo menos 150 mísseis para completar esta difícil fase.

Enquanto um jogador protege a esquerda, outro cobre a direita. Só se preocupe com os ataques por cima e não esquente com os robôs

Fase 4

A fase tem início num campo aberto e, de repente, pára quando surge um portão. Para ir adiante, você tem que arrebentar a tranca dele, ok? O mesmo tanque que apareceu na primeira fase ressurge aqui, podendo ser destruído com a mesma técnica.

Na hora em que você chegar a este local, atire nas portas antes que elas se abram

Haja paciência para destruir o Skynet. Para ele abrir, destrua primeiro os quatro canhões nas paredes laterais. Depois de aberto arregace tudo em volta, deixando as duas esferas centrais para o fim

Fase 5

Você agora está no presente, ajudando Sarah e John a roubar o chip que originou o Skynet. Sua missão é detonar tudo o que aparecer: móveis, computadores, paredes etc. Nos dois ambientes – escritório e laboratório – você tem que destruir um número definido de alvos. Só depois de zerar o objetivo é que dá pra prosseguir adiante.

Nesta fase, cada vez que você atingir Sarah ou John perderá um pouco de sua energia. Fique atento

Fase 6

Agora você terá de proteger o furgão em que estão John e Sarah. Primeiro, o exterminador T-1000 perseguirá o veículo a bordo de um helicóptero. A melhor estratégia é um jogador cobrir a parte de cima do furgão, enquanto outro cobre a de trás.

Depois do helicóptero, T-1000 virá pra cima do furgão com um caminhão. Abra fogo no motor dele. Isso não vai detê-lo completamente, mas ajudará bastante

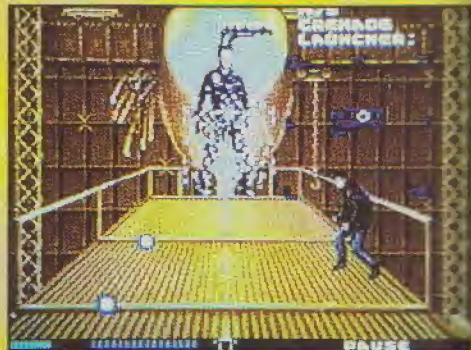
Fase 7

O objetivo nesta fase é congelar o T-1000 com o hidrogênio líqüido do caminhão. Um dos jogadores tenta catar todas as bombas que caem enquanto o outro distrai o exterminador. As bombas são ótimas para usar nesta fase.

Procure abrir buracos no caminhão perto de onde está o T-1000. O hidrogênio irá congelá-lo

Fase 8

T-1000 consegue escapar e vai atrás de John, encurralando-o na beirada de um poço de aço derretido. No começo da fase atire direto nele para não deixá-lo tocar em John. Depois, quando ele vier para a frente, concentre o fogo na cabeça para tentar empurrá-lo para trás. Ou melhor, para o poço.

Com tiros de bomba no nariz de T-1000, você fará um belo estrago no exterminador

Quando o exterminador estiver bem na beiradinha do poço surge o lançador de granadas na tela. Pegue-o e dê os tiros de misericórdia no andróide

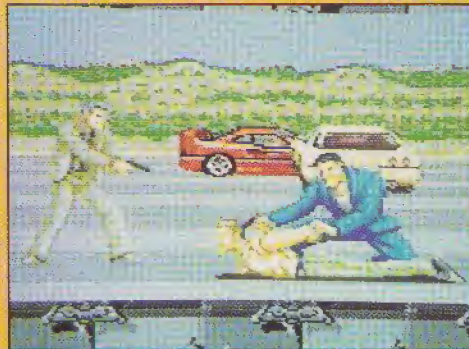
E NO FINAL, SÓ RESTA DIZER HASTA LA VISTA, BABY

SUPER H.Q.

Chegou a continuação de Chase HQ, um game de corrida em que policiais perseguem criminosos. Em Super HQ a história é a mesma: você é um policial e deve ir atrás de bandidos. O único jeito de colocar os vilões atrás das grades é pisar fundo. Bata várias vezes na traseira do carro dos bandidos para prendê-los. A segurança da cidade depende de seu desempenho...

Você tem três opções de veículos: um carro esporte, um off-road com tração nas quatro rodas e um pequeno caminhão. O joystick é configurável e tem três comandos: aceleração, turbo e freio. Super HQ mistura corrida com ação. O estilo até que é legal, mas o game não chega a empolgar. A Taito já fez coisas muito melhores. Em todo o caso, não deixa de ser uma boa diversão para uma tarde de sábado.

ESCOLHA SEU CARRO

Sports	4 Wheel Drive	Semitruck
É o mais rápido, mas não tem muito ataque. Seu tranco é fraco	O melhor e mais equilibrado dos três	É lento, mas tem ataque animal. Seu tranco é poderosíssimo

Bata várias vezes seguidas na traseira do carro do fora da lei. A melhor opção é bater de lado, pegando a traseira e a lateral ao mesmo tempo. Seu prêmio: pontos, bônus e... final de fase. Parabéns!

Dê uma de Speed Racer! Passe bem em cima da rampa para voar com tudo para o outro lado da pista. Desta forma, você corta caminho e ganha tempo

A seta amarela indica o criminoso que você está perseguindo. Atrás dele. Já!!!

O turbo é uma ótima arma. Mas não abuse dele. Use-o apenas na largada e quando você estiver muito longe dos criminosos. Na segunda fase, cuidado com a água. Ela o atrai como imã e você corre o risco de dançar

STEEL TALONS

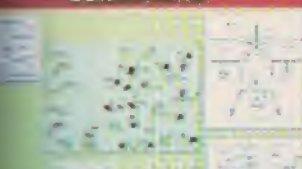
Mais um simulador de vôo invade seu Mega Drive. Se você é fã do gêne-ro deve estar lembrado de Des[...] *Strike e LHX Attack Chopper.* [...] *bem, Steel Talons é mais um lança-mento no mesmo estilo. Seus gráfic*[...] *não são maravilhosos, a música n*[...] *passa de razoável e o desafio é nor-mal. Mas, mesmo assim, Steel Talo*[...] *é legal. Exatamente por trazer alg*[...]*mas inovações.*

Você pode escolher entre três mo-dalidades de jogo: Combat Missio[...] *Head to Head e Training. O prime*[...] *é o simulador conhecido de todos e* [...] *último consiste em um necessário pe-ríodo de treinamento. O modo mais legal é o Head to Head. Nele, você compete com apenas um helicópte*[...] *inimigo, em um confronto a dois (d*[...] *o nome cara a cara).*

Todo piloto de verdade sabe qu[...] seu maior aliado durante um vôo é [...] painel de controles. Aqui a situaç[...] não é diferente: todas as informaç[...] úteis estão no painel. Mapa, nível [...] combustível, número de mísseis, ra[...] do inimigo, velocidade e altura.

Preste atenção no mapa central. [...] sua posição é indicada por uma peq[...]na seta branca, enquanto que os ini[...]gos são identificados por pontinh[...] amarelos. Rios, desníveis e outros a[...]dentes geográficos também aparec[...] no mapa. Para se dar bem em *St*[...] *Talons*, o melhor é ficar craque na s[...] leitura: é um verdadeiro mapa [...]mina...

LOGO NO COMEÇO DA MISSÃO VOCÊ FICA SABENDO SEU OBJETIVO. UM PEQUENO NÚMERO LOGO ACIMA DO PAINEL DE CONTROLES INDICA QUANTOS INIMIGOS AINDA RESTAM

MEGA

Escolha o modo training para ficar craque nas manobras mais radicais, teste-as numa missão completa e parta para o confronto direto (é o mais difícil de todos)

...Head to Head provoca cenas inimagináveis! Que tal uma batida ... de seu helicóptero com o do inimigo? É demais. A melhor parte ... Tente!

FIQUE LIGADO NO RADAR DO INIMIGO. UM SOM PECULIAR DE SIRENE IDENTIFICA QUE VOCÊ ESTÁ SOB A MIRA DELE. CONFIRA TAMBÉM NO CANTO DIREITO SUPERIOR DO PAINEL

A SUA MIRA É INTELIGENTE. ELA FICA BRANCA QUANDO NÃO ESTÁ BEM EM CIMA DO INIMIGO. SÓ ATIRE QUANDO ELA ESTIVER VERMELHA. MOLEZA!!!

AO CONTRÁRIO DE OUTROS SIMULADORES, STEEL TALONS CONTINUA DO PONTO EM QUE VOCÊ HAVIA PARADO. SÃO TRÊS CONTINUES NO TOTAL.

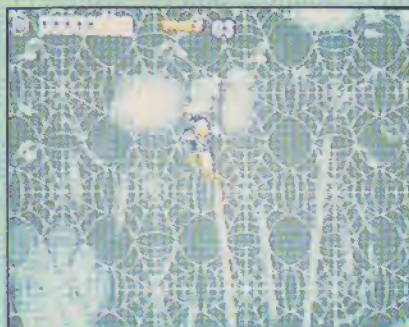
MICKEY AND DONALD WORLD OF ILLUSION

Os personagens de Walt Disney já renderam ótimos games para Mega. Primeiro foi *Castle of Illusion*, depois, *Fantasia* e agora este *World of Illusion*. Os dois primeiros jogos com a moçada dos quadrinhos fizeram enorme sucesso nos States. E muita gente ainda tem a música de *Fantasia* na memória.

Tanto sucesso causou uma expectativa natural quando foi anunciado o lançamento desta terceira aventura, com Mickey e Donald. Tudo indica que a expectativa não foi em vão. O demo do game é um arraso: gráficos multicoloridos de muito bom gosto, música de primeira e diversão para gamemaníaco nenhum botar defeito.

A caixa mágica

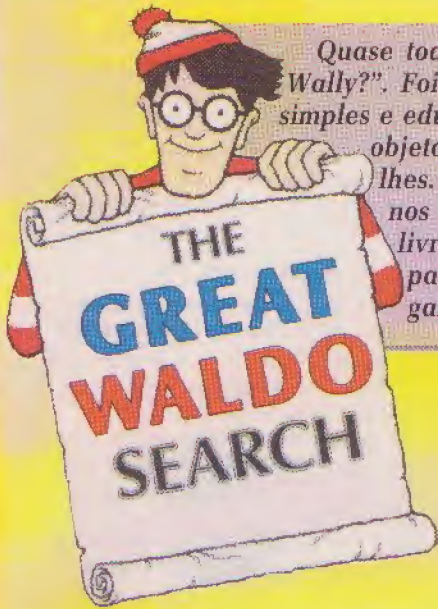
A história de *World of Illusion* é fiel ao estilo Disney de sonhar. Donald e Mickey estavam conversando em frente a uma caixa mágica, falando como ela deveria ser perigosa e divertida ao mesmo tempo. Donald não resiste e entra na caixa. Mickey fica desesperado e vai atrás dele.

De repente, não mais que de repente, os dois caem em um reino mágico. Logo de cara são recepcionados pelo chefe do reino. Ele diz: "Vocês podem ser bons mágicos no seu mundo, mas aqui a coisa é diferente. A não ser que aprendam novas mágicas e consigam me derrotar, nunca mais retornarão de onde vieram". Deu pra entender a sua missão? Enfrentar as armadilhas do reino desconhecido e voltar para o lar, doce lar.

UM VISUAL MUITO LOUCO, ENTRE TEIAS DE ARANHA E ÁRVORES ESTRANHÍSSIMAS. DEMAIS!!

O CENÁRIO É ENCANTADO MAS CUIDADO, OS PERIGOS PODEM SURGIR A QUALQUER INSTANTE

ISSO É APENAS UM APERITIVO DO QUE ESTÁ POR VIR. FIQUE LIGADO. ASSIM QUE O GAME SAIR, VOCÊ SERÁ O PRIMEIRO A SABER.

Pegue todos os relógios que puder. O computador fornecerá uma pista. Por exemplo, se a pista for "Red Beard", você precisa achar alguém com uma barba vermelha. Se você encontrar o que ele pede, ganhará mais tempo. Caso contrário, apenas perderá. Legal, né? E ainda dá para aprender um pouco de inglês...

THE GREAT WALDO SEARCH

Quase todo mundo já viu aquele livro "Onde Está Wally?". Foi a febre do Natal de 90. O livro é muito simples e educativo. Você precisa achar Wally e outros objetos em cenários muito loucos, cheios de detalhes. Pois bem, Wally é conhecido como Waldo nos States. E agora, depois do supersucesso em livro, chega ao mundo do videogame via T-HQ para Mega Drive. The Great Waldo Search é um game simples, mas extremamente bem-feito.

THE GREAT WALDO SEARCH T-HQ			
Aventura	4 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Cadê Wally e seu mapa?

São sempre quatro fases, para você jogar em três níveis de dificuldade. Nos dois primeiros níveis (normal e expert), só muda o tempo de jogo: você precisa achar a figura do Wally inteiro e seu pequeno mapa nas 3 primeiras fases. Na última, precisa achar o Wally verdadeiro, que está usando meias listradas de vermelho e branco.

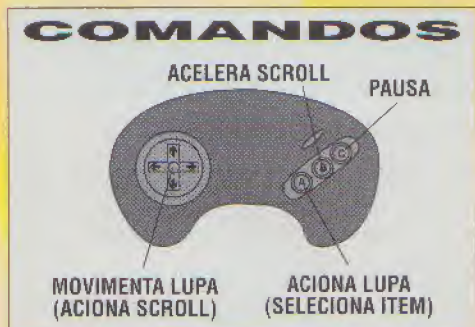
Apenas o último nível de dificuldade, que tem a carinha do Wally, é diferente: em todas as fases, você precisa achar Wally com as meias e o mapa. É uma espécie de treino. Sacou?

É aqui que você escolhe o nível de dificuldade. O da carinha do Wally é um ótimo treino, pois o seu objetivo é sempre o mesmo: o verdadeiro Wally e o mapa

Acumule relógios

Você tem de completar seu objetivo antes que o tempo acabe. Há relógios que podem ajudá-lo a ganhar mais tempo e até uma fase de bônus em que você comanda um cachorro atrás de ossos no espaço.

Wally, como está sendo chamado o game, só tem um defeito: é muito fácil. Mesmo assim, não decepciona. Garante uma hora de diversão. Só não é recomendável jogar em uma TV pequena. Lave o rosto, chame os amigos e descubra onde está Wally.

Essa fase de bônus é muito louca. Alguém já viu um cachorrinho voador caçando ossos em pleno espaço? Pois é, existe. E pode render muitos pontos de bônus

Vários Wallys? Todos são impostores, menos um. Ele usa meias listradas em vermelho e branco. Olho vivo!

KID CHAMELEON

Último chefe - que tal ir direto para o chefão final sem usar o Game Genie? Parece impossível mas não é. Faça o seguinte: complete a fase Blue Lake Woods 2, mas não pegue a bandeirinha do final. Apenas suba no último bloco, bem acima da bandeirinha final. Fique lá por instantes e aperte ↓ e → e segure os botões de pulo e arma especial. Surpresa: se tudo der certo, você irá direto para o último chefe do game

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Password especial - você que já quebrou a cuca com esse superdesafio, relaxe um pouco. Anote um código especial que dá acesso a todas as portas em todos os níveis: SMAILLIW

Caso você não se lembre, aqui vão as passwords de todas as fases:

Fase 2- WHOAMAMA
Fase 3- FLANDERS
Fase 4- BROCKMAN
Fase 5- SIDESHOW

STRIDER

Seleção de fases - logo no começo do game, quando o Mestre estiver dando risada, coloque o Direcional para baixo e aperte A, C, B, C e A para acessar a seleção de fases

DRAGON'S FURY

Password maluca - que tal começar o game com 99 bolas e mais de 13 milhões de pontos? Então anote aí: UFELFO78TL

SUPLA
MTV
MUSIC TELEVISION
Lar Doce Lar

Contra FORCE

CONTRA FORCE / Konami

Ação | 1 ou 2 jogadores

Este jogo é o terceiro e mais novo capítulo da saga Contra, um clássico da Konami. Desta vez, quatro agentes armados até os dentes enfrentam a organização D.N.M.E, que espalha crime e corrupção em Neo City. O game é cheio de ação, mas você terá de bolar uma estratégia toda especial para vencer os inimigos, usando sabiamente seus personagens e as armas que eles possuem. Mas o que sobra em ação e desafio falta em gráficos e sons: o jogo parece ter pouca memória, pois seus recursos são um pouco limitados.

Sabendo usar...

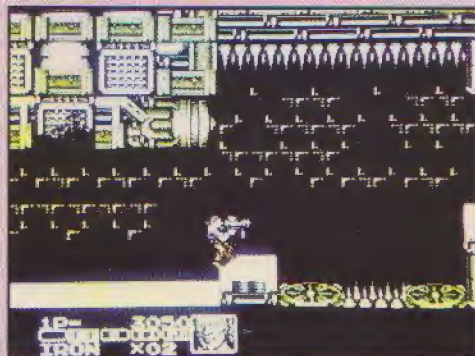
O game acaba ficando fácil para quem sabe usar a cabeça. Ele oferece a manha de trocar o personagem em qualquer momento do jogo: basta apertar Select e movimentar ↑ e ↓. Se estiver jogando sozinho, você pode escolher um segundo personagem, que será controlado pelo computador. Detalhe: os movimentos do segundo jogador podem ser programados de seis formas diferentes.

COMMAND SELECT

BURNS 02	NO USE
SMITH 02	NO USE
IRON 02	NO USE
BEANS 01	1PLAYER

Aperte Select no meio do jogo e surgirá esta tela para trocar o personagem com ↑ e ↓. Usando → e ←, você programa os movimentos do personagem controlado pelo computador

Fase 1 - Porto

A metralhadora de Burn é uma boa para detonar os diversos inimigos da fase. Não dê muita bola para os caixotes, pois você os destrói e eles reaparecem em seguida. Para passar pelas prensas, destrua o mecanismo por onde saem os pistões

Neste ponto, tome impulso e salte bem alto para cair na corrente de ar do ventilador de cima, chegando a salvo do outro lado

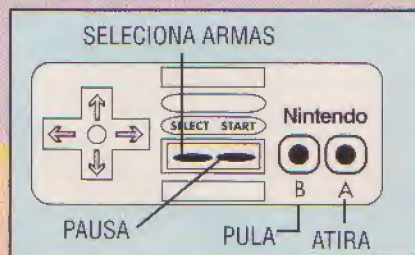
O primeiro chefe é bico. Suba nas plataformas para fugir de seus ataques e atire pra valer

TIPOS DE MOVIMENTOS

Para o personagem controlado por computador

FRONT COVER – vai à frente para proteger seu personagem das armadilhas e inimigos

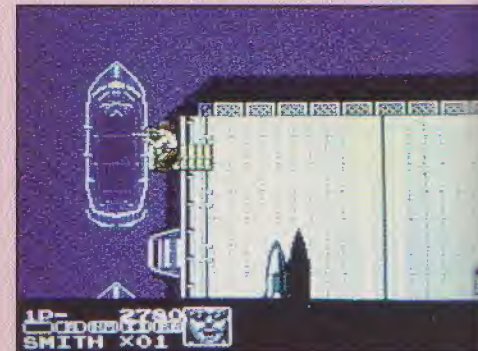
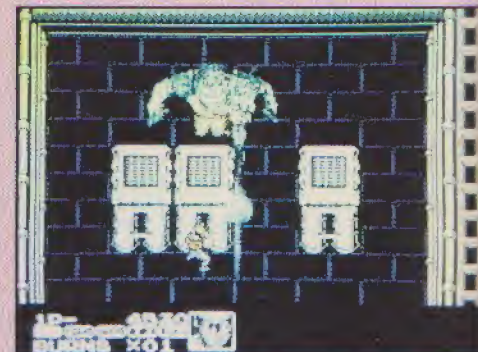
FRONT KEEP – o segundo personagem fica na frente apenas para lutar contra inimigos

BACK COVER – protege sua retaguarda

ROUND COVER – realiza cobertura pelos lados

BACK KEEP – cobre a retaguarda para lutar contra os inimigos

ASSIST COVER – o personagem fica ao seu lado, repetindo tudo que o seu fizer

Fase 2 - Porta-aviões

Nesta fase, em que você tem a visão aérea, o lance é destruir os barris para encontrar maletas. Ao passar perto dos jatos estacionados, cuidado com o calor das turbinas.

Depois de explorar o navio, tome esta lancha e deixe-a levá-lo para um submarino ali perto

O chefe está dentro do submarino. Protegido atrás da tubulação, espere o momento certo para atirar

ITENS

Você os encontra dentro de maletas ao longo das fases. Colete os itens e selecione-os com Select

Pistola (P) – tiros de pequeno alcance

Rifle (R) – tiros mais longos que a pistola

Metralhadora (MG) – tiros em rajada e com bom alcance

Bazuca (B) – dispara projéteis poderosos

Lança-mísseis (HM) – dispara mísseis teleguiados

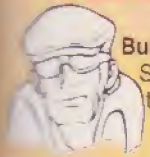
Granada (HG) – usada para atingir inimigos escondidos atrás de barreiras

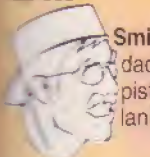
Mina de tempo (TM) – seu tempo de disparo é curto

Bomba-relógio (TB) – seu tempo de disparo é longo

Turbo Power (TB) – aumenta o poder das armas em uso

Rolling Atack (RA) – dá proteção especial durante os saltos

PERSONAGENS

Burn – é o que pula mais alto. Suas armas são pistola, metralhadora e granada

Beans – além da pistola, ele carrega uma bomba-relógio e uma mina-relógio. Sua maior qualidade é a rapidez

Smith – personagem com habilidades equilibradas. Carrega a pistola, um lança-chamas e um lança-missil

Iron – carrega a pistola, um lança-chamas e uma bazuca. É um jogador lento e pouco ágil

Fase 3 - Construção

O lance é pegar o primeiro elevador que ...encontrar, saltando à esquerda para ... a primeira plataforma verde. Aí, o ...inho fica mais fácil. Como é preciso ...ar muito, use Burn nesta fase.

...chegar neste ponto, atire no caixote para fazê-...sobre a plataforma e você será arremessado ... cima

...ão é seu último desafio nesta fase. Destrua ...eiro o canhão do meio e depois parta para os ...ões laterais

Na próxima edição, você vai saber o final deste superclássico

FELIX THE CAT

Na edição passada você ficou por dentro das cinco primeiras fases desta superaventura. Confira aqui como acabar com os quatro chefões finais e salvar Kitty Cat, a namorada de Felix, cruelmente raptada pelo Professor. Ah, não se esqueça: 100 carinhas do simpático Felix dão um Continue. Mãos à obra. Kitty Cat está em apuros!!!

Fase 6

O cenário está cheio de neve, o que torna o piso muito escorregadio. Não morra de frio: use o submarino quando estiver debaixo d'água.

O sexto chefe é Master Cylinder, o mesmo da terceira fase. Ele voltou mais forte. Nem pense em enfrentá-lo de frente. Fique longe e ataque-o com tiros

Fase 7

O frio aumenta: neve, muita neve, peixes congelados e iglus. Cuidado com as gigantescas bolas de neve. Elas são fulminantes.

O chefe Poindexter volta mais poderoso e acompanhado das mortais bolas de neve. Use o tanque para acabar com ele em dois tempos. Rapidez é fundamental!!!

Fase 8

Felix foi parar no espaço sideral. A ausência de gravidade atrapalha o comando de sua nave estelar. É uma fase enorme. Pegue pelo menos três corações, senão você dança.

Felix já começa com uma nave estelar. Mas nem assim pode ser atingido. Um só tiro e o gato vira história. Cuidado!

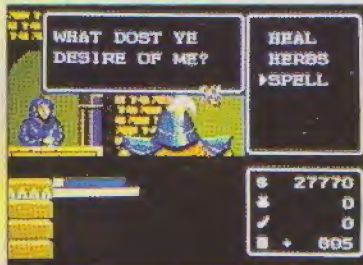
Fase 9

A última fase rola num planeta muito louco com céu vermelho. Você vai se deparar com alienígenas, meteoros e coelhos (!). No round 9-2, cuidado com os escorregões. Principalmente no calabouço do malvado Professor, seu destino final.

Ufa, até que enfim o Professor apareceu. Fique parado enquanto ele o cerca. Seja paciente e mande bala apenas quando o grande vilão estiver sob sua mira

MIRACLE WARRIORS

Num cenário medieval você é um guerreiro que vive acompanhado por uma fadinha voadora. O rei lhe passa a missão de encontrar o Selo de Dark Lord. Este é o núcleo de Miracle Warriors, mais um RPG que envolve dezenas de criaturas, feitiçarias e itens. No começo o jogo parece meio devagar, mas a história vai esquentando e acaba envolvendo o jogador.

Um dos maiores desafios de Miracle Warriors é a língua: o inglês é tipicamente bíblico, utilizando palavras do arco da velha. Um bom dicionário vai bem.

Note que, embaixo do nome e dos marcadores de energia e experiência do guerreiro, há mais três espaços. São futuros amigos que você encontrará pelo caminho

AO SUBIR O NÍVEL DE EXPERIÊNCIA DE UM PERSONAGEM, AUMENTAM TAMBÉM SEUS FATORES DE ATAQUE (S) E DE DEFESA (D), SEU MEDIDOR DE ENERGIA E SEU MEDIDOR DE EXPERIÊNCIA

AO SAIR DOS VILAREJOS, FIQUE DANDO ROLÊ E DETONANDO CRIATURAS PARA PEGAR EXPERIÊNCIA

CUIDADO COM OS COBRADORES DE IMPOSTOS ESPALHADOS PELO REINO, POIS ELES SEMPRE LHE CONFISCAM 500 GUILDERS. MAS ELES TAMBÉM FORNECEM INFORMAÇÕES

Combates

É sempre bom detonar as criaturas pois, além de carregar sua experiência, você armazena grana e dentes. Mas não se meta a besta com inimigos muito mais fortes que você. E também não ataque habitantes inofensivos, pois isso faz você perder pontos de experiência.

O menu de ações em combate mostra as seguintes opções:

Attack:	atacar
Retreat:	dar o fora
Talk:	conversar
Magical:	magia
Spell:	encanto que funciona com palavras mágicas

Veja quanto você fatura ao debulhar algumas criaturas:

Thief:	300 guilders
Evil merchant:	2.000 guilders
Oriun:	8 dentes
Gizaila:	1 dente
Gelfis:	3 dentes
Rokenk:	4 guilders
Beastlist:	8 guilders
Zirod:	4 guilders
Smag:	14 guilders
Gural:	6.000 guilders e 24 dentes
Great Lion:	3.000 guilders e 4 dentes
Beastie:	8 guilders
Unmutak:	100 guilders e 1 dente
Weasly Wimp:	2 guilders
Smag:	14 guilders
Tzuar:	10 guilders

Na tela, assim que pinta uma criaturinha pentelha, surge um menu de ações

OS MEDIDORES DE ENERGIA E DE EXPERIÊNCIA ESTÃO NO LADO DIREITO DO NOME DO PERSONAGEM

Hades

É uma cidade que fica a oeste de Or[...] envolvida por montanhas. Nesse lugar você pode ressuscitar seus personagens por apenas 30.000 guilders!

Palavras em desuso

Aparecem palavras bastante antigas neste jogo, em que os personagens conversam em tom formal e arcaico. O inglês é bíblico. Eis algumas expressões que poderão lhe dar dor de cabeça:

Dost:	fazeis
Fang:	dente
Fate:	destino
Forge:	moldar
Hasten:	apressar
Heal:	cura
Plain:	planície
Sage:	sábio
Sell:	encanto, palavra com poder mágico
Shrine:	santuário, túmulo
Stride:	percorrer a passos largos
Such:	tal, tão
Thee:	ti, te
Thou:	tu
Thu:	teu,tua
Ye:	vós,vos

Usando o comando STATUS, você pode dar uma [...] em seus itens e em seus fatores de ataque (S) e [...] defesa (D)

MIRACLE WARRIORS			
RPG			1 jogador
Lançamento Tec Toy			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

TELAS PANORÂMICAS

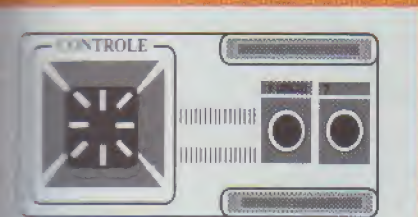
Para não se perder na caminhada entre desertos, estradas, cavernas e nove cidades, aparece, no canto superior direito da tela, um espaço que mostra uma visão geral e outra específica do reino. Não fique circulando feito barata tonta: faça um mapeamento do reino.

Embaixo do espaço com visão panorâmica, aparece um inventário meio esquisito. Fique sabendo que ele relaciona quantidades de dinheiro (guilders), potes de energia, dentes e a quantidade de pontos necessários para subir o nível de experiência do seu personagem.

Em qualquer cidade, cada dente de criatura pode ser vendido por 50 guilders

O Selo de Dark Lord

Você tem de chegar à aldeia do sábio Kosama, com quem levará um lero especial. Saiba de antemão: o selo está no túmulo de Lorks, guardado com o general Terarin. Mas antes de encontrar Terarin, você tem de escoltar três companheiros. Um deles está na cidade de Kadia.

Não deixe de conversar com os habitantes dos vilarejos, pois eles dão dicas fundamentais

1- sair dos vilarejos e Menu
2- entrar nos vilarejos e Select Menu

Itens indispensáveis

Feathers - são plumas que facilitam o transporte pelo reino. Preço: 3.000 guilders

Knife - faca que vale 3.000 guilders (que facada)

Shield - escudo. Morrem 6.000 guilders por esta proteção

Armor - armadura para seu guerreiro. Desembolse 5.000 guilders

Sword - espada. Custa 4.000 guilders

Mask - máscara. Só 15.000 guilders!

Nesta caverna, você encontrará uma mensagem ilegível e um elmo

ALÔ FÃS DO ALEX KIDD! AQUI VAI UM BLOCO DE DIQUINHAS ESPERTAS PARA AJUDAR O GAROTO A CHEGAR AO CASTELO DO MALIGNO JANKEN.

Primeira Fase

Continues - Comece bem, pegando todo o dinheiro que conseguir, nos sacos ou nos bloquinhos de estrela da primeira fase. Quando você junta 400 moedas ganha um Continue. Depois, basta apertar ↑ e o botão 2 oito vezes na tela do Game Over.

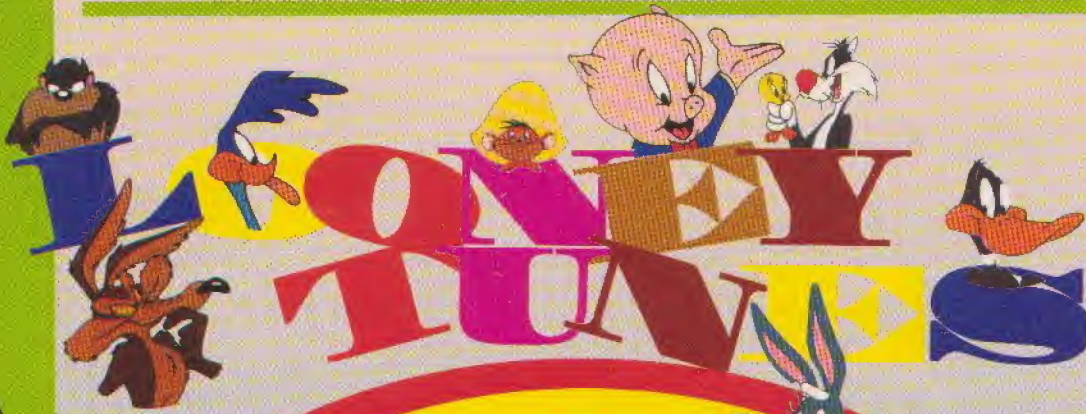
Dois braceletes - Se você já está craque na primeira fase, economize dinheiro e aumente seu poder. Ao pegar a primeira caixa com o bônus do bracelete, não o pegue (ou seja, não aperte os botões 1 ou 2) e acabe a fase no soco. No começo da fase 2, antes de entrar na loja, aí sim, aperte Pause e 1 ou 2 para pegá-lo. Entre na loja e compre o outro bracelete para ficar com dois e detonar tudo pela frente. Se você pegar o primeiro bracelete, mesmo que não use, você o perde ao comprar o segundo. Compre também o pó mágico (que torna Alex invencível), mas esqueça a moto: ela é muito fácil de perder.

Monte Eterno (pedras) - No final desta fase, Alex encontra seu primeiro inimigo e precisa vencê-lo no jogo de pedra, papel e tesoura. Escolha pedra e depois tesoura.

Fase do lago

Vida - Logo no começo da fase, há uma vida do lado esquerdo.

Polvos - Derrote o primeiro polvo para encontrar a passagem secreta para o Lago Profundo. Use o pó mágico e dê três socos. A passagem está embaixo do vaso. Passe batido pelo segundo polvo quando ele abaixar o tentáculo.

Caranguejo - No final desta fase, quebre os blocos e soque o caranguejo: ele guarda mais uma vida.

Na edição 20, mostramos em primeira mão as primeiras imagens de Looney Tunes, o novo jogo da Sunsoft para o Game Boy com a turma do Pernalonga. O game foi lançado em novembro nos Estados Unidos e já é um grande sucesso. Agora, vamos dar uma geral nas fases e mostrar alguns desafios.

Fase 1 - Patolino

O chefe é um peixe mecânico. Jogue o disco para eliminar as piranhas, deixando o peixe por último

Patolino usa um disco frisbee como arma. Na primeira metade do estágio, use e abuse dos altos pulos do pato para escapar dos inimigos e para alcançar a estrela Pow, que dá invencibilidade temporária. Na segunda parte da fase, o personagem vai para debaixo d'água, mas ainda pode usar o frisbee. Use o botão A para fazê-lo nadar.

Fase 2 - Piu Piu

Eu acho que vi um gatinho! Quando Frajola apanhar Piu Piu, aperte A rapidamente para escapar

O pequeno pássaro é o personagem mais frágil do jogo. Como não usa nenhuma arma, o lance é escapar com vôos curtos dos perigos da rua e do gato Frajola, seu eterno perseguidor.

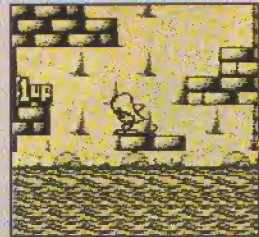
Fase 3 - Gaguinho

A bordo de uma nave espacial, o porquinho cruza os céus detonando satélites e naves inimigas. Cuidado ao atirar nas bombas Acme, pois Gaguinho pode ser atingido pela explosão.

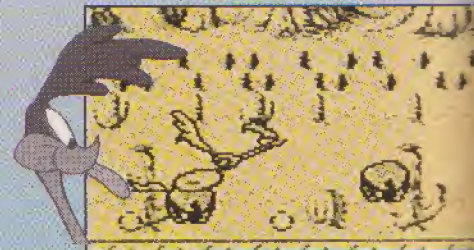
Fase 4 - Diabo da Tasmânia

O estágio do faminto Taz é o mais fácil de todos. Seu objetivo é devorar toda a comida que encontrar pela frente em 60 segundos. Como não poderia deixar de ser, Taz pode transformar-se no famoso tufão para vasculhar os recantos da fase mais rapidamente.

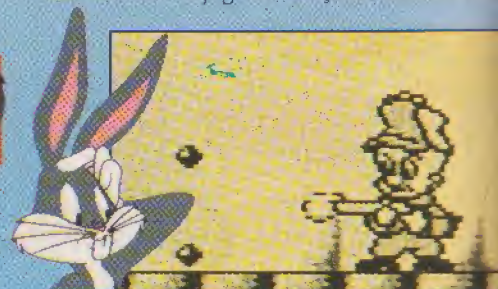
Fase 5 - Ligeirinho

Ligeirinho é um dos personagens mais difíceis de se controlar. Debochado, ele ensaia uns passinhos de dança mexicana toda vez que atira num inimigo - e isto o deixa um pouco vulnerável.

A vida extra é apetitosa, mas se Ligeirinho não pegá-la rápido pode acabar afundando no rio de ácido

Fase 6 - Papaléguas

Adivinha quem tenta pegar o Papaléguas? Claro, é o Coyote. O faminto perseguidor tenta pegar sua caça com mísseis, bombas e dinamite. Mas para chegar ao final do estágio, basta ser esperto e ter reflexos rápidos.

Olha ele aí! Pernas pra que te quero!

Fase 7 - Pernalonga

O coelho Pernalonga foi o personagem escolhido para encerrar este divertido jogo. Usando um frisbee como o de Patolino, o coelho tem a manha de comer algumas cenouras enquanto seus inimigos esforçam-se para apanhá-lo. O último e mais forte chefe do jogo é o caçador Hortelino.

Salte os tiros da espingarda de Hortelino e ca com tudo na cabeça dele. O caçador perceberá que não é seu dia de sorte

...a última edição nós apresentamos o maior lança-...ento para Game Gear do ano passado. Você teve ...oportunidade de conferir como passar pelas ...eis primeiras fases e pegar as respectivas es-...meraldas. Agora você vai ficar por dentro das ...ases finais do game.

...unca é demais relembrar que Sonic 2 tem dois ...nais diferentes. O primeiro é para quem não pegar ...seis esmeraldas iniciais. Para chegar ao segundo e ...ltimo final, além de pegar as seis esmeraldas das seis ...rimeiras fases, você precisa pegar as duas esmeraldas ...a sétima e última fase. Parece complicado, mas não ... Basta aprender a localização das esmeraldas ...ara enfrentar o vilão Robotnik e ver o lindo final.

Green hills zone

...sta fase é ideal para acumular vidas. Dá ...ra conseguir até sete vidas. Ou seja: reno-...e seu estoque o quanto quiser. Só um ...etalhe: o marcador só mostra até nove ...idas. Mas não se preocupe, você pode ...ntar até 99 vidas. Ah, algumas vidas ...stão bem em cima dos inacreditáveis ...prings. Faça o looping à toda e volte ...ara descolar uma vidinha. O chefão da ...ase é baba. Fuja de seus ataques de boli-...nhas e acerte-o quando voltar ao normal. ...ão espere-o nos cantos.

...para direita e você cairá em pedestais com ...molas. Pule de um para o outro e depois para ...plataforma superior. Pronto, você conseguiu a ...uarta esmeralda

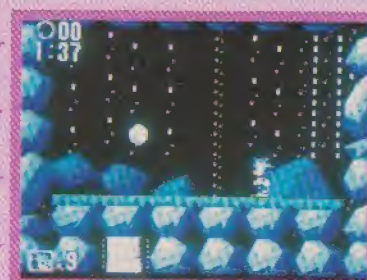
...immick mountain zone

...Discos futuristas são a tônica da fase. ...Eles funcionam como aceleradores. ...ntendeu? Quando estiver nas engrenagens, ...segure o Direcional para a di-...reita para ganhar maior velo-...cidade. O chefe é um porco-...espinho meio burro. Fuja ...de seus espinhos e acer-...te-o em seguida. Ele só ...fica vulnerável sem os ...espinhos. É fácil!

...epois de passar pela rampa com espi-...nhos no teto, vá para a direita para achar uma ...passagem secreta. A esmeralda fica no canto ...superior direito

Crystal egg zone

Essa fase é especial para os feras. Você só chega a ela se pegar as seis primeiras esmeraldas. Robotnik o aguarda no final da fase, cheio de armadilhas. As duas esmeraldas da fase ficam nos dois primeiros rounds. A sétima esmeralda está bem no começo da fase. No lado esquerdo, na coluna do meio, no penúltimo quadrado antes do final do teto. Quando você encontrar dois discos e uma plataforma, estará perto da última esmeralda: suba com tudo para a esquerda, salte na mola e, já bolinha, pegue a última e preciosa esmeralda

Acerte a cabeça de Robosonic. Cuidado com seus espinhos e também com seus ataques de motoserra. Ele só fica vulnerável de pé e sem espinhos

O quê, a Ação Games enganou seus leitores? Cadê a sexta esmeralda? Calma. Após acabar com Robosonic, a esmeralda surgirá bela e formosa. Agarre-a!!!

Scrambled egg zone

Aqui, o seu maior objetivo é pegar a sexta esmeralda. Mas não adianta procurar: ela só aparecerá depois que você acabar com o chefão. Aliás, o sexto chefe do game é uma grande surpresa: um robô com a cara de Sonic, já apelidado de Robosonic. Ele é muito rápido e esperto, exatamente como o verdadeiro Sonic. Um bom duelo!!!

Chegou a vez de Robotnik. Vá para o meio e acerte o vilão. Volte para os tubos e aguarde seus raios. Retorne ao centro e acerte-o novamente. Dez vezes e Robotnik terá virado história. Que trampo!!

SE VOCÊ AINDA TIVER DÚVIDAS, DÊ UMA OLHADINHA NAS EDIÇÕES 25 E 26 NAS SEÇÕES DE MASTER E GAME GEAR. E DIVIRTA-SE!

ESPORTE

WINTER CHALLENGE

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
PC AT 10 MHz, monitor padrão EGA colorido. É compatível com placas de som Adlib, Holand e Soundblaster

WINTER CHALLENGE / Accolade
Esporte 1 a 10 jogadores
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Lembra daquele jogo de esportes de inverno do Mega Drive, lançado no começo de 1992? Pois algum tempo antes dele pintar, já existia uma versão para micros. Não se sabe por que, Winter Challenge para PC passou em brancas nuvens – tão brancas quanto a neve. E como estamos na temporada de neve (pelo menos no hemisfério norte), está mais do que na hora de você conhecê-lo.

Olimpíada

Winter Challenge simula os jogos das Olimpíadas de Inverno, todos eles praticados sobre a neve ou gelo. Uma curiosidade sobre esta olimpíada é que poucos países participam dela: apenas os europeus, Estados Unidos, Canadá, China, Japão e alguns da Comunidade dos Estados Independentes (ex-União Soviética). No jogo, você vai jogar com atletas destes países, em oito modalidades diferentes.

Reúna a galera

O jogo permite a participação de até 10 jogadores. Você escolhe inclusive a aparência do seu atleta, criando o rosto dele. A seqüência das provas pode ser alterada ao seu gosto. Os gráficos são bem-elaborados, mas a movimentação dos personagens é o ponto alto do jogo: simplesmente perfeita. A trilha sonora é boa, mas falta um pouco mais de efeitos sonoros pra dar aquele toque de realismo. Não é muito difícil realizar as manobras das modalidades. Complicado mesmo é ser recordista.

Bobsled

O trenó do Bobsled é para duas pessoas. Tem uma carenagem aerodinâmica e desliza no maior gás – mas também tomba muito facilmente. Use as mesmas técnicas do luge, mas com cuidado redobrado.

Down hill

É uma prova em que o esquiador desce morro abaixo, em alta velocidade, procurando passar entre as bandeiras da pista. Ela não é muito tortuosa, mas às vezes tem desníveis que funcionam como rampas. Passando sobre eles em alta velocidade, o esquiador perde o contato com o solo e voa. Aí, é tomar cuidado com a aterrissagem para não dançar.

Para pegar velocidade, o esquiador deve curvar-se ao máximo. Para frear, basta se levantar ou fazer uma curva

Sky jump

É o salto a distância com esqui. Procure descer a rampa com o máximo de estabilidade, evitando as derrapagens. Aperte o botão de salto no exato final da rampa, para dar um salto cinematográfico. Durante o salto, incline o esquiador para fazê-lo planar com o mínimo de resistência do ar. O momento certo para preparar a aterrissagem é quando a sombra do esquiador no chão começa a crescer.

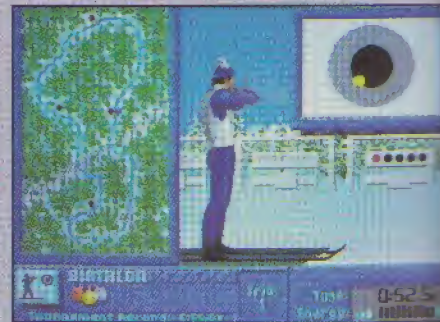
Luge

É uma competição de trenós. Vence o atleta que fizer o percurso em menor tempo. Nas curvas, a manha é pegar sempre a parte inclinada da pista para garantir uma boa velocidade. Fique ligado também na quantidade de neve que sai das lâminas do trenó. Quanto menos neve você espalha, menor é o atrito com o solo e maior a velocidade.

Speed skating

Nesta modalidade de patinação no gelo, o atleta tem de fazer, no menor tempo possível, três voltas completas numa pista oval. Para isso, você tem de apertar as teclas de impulso o mais rápido possível. Quanto mais rápido você mover seus dedos, mais rápido correrão as pernas do atleta, sacou?

Biathom

Combinando tiro com cross-country, es modalidade reproduz o esforço dos sol dos em batalhas na neve. Você precisa fôlego para o percurso e, em locais determi nados, arriscar uns tirinhos ao alvo. O tiros são obrigatórios e, se você errar o alv é penalizado com 15 segundos a mais tempo de realização da prova.

É preferível gastar mais tempo procuran acertar o alvo do que atirar de qualquer jeito ser penalizado em 15 segundos

Giant slalon

É uma combinação de down hill co slalon normal, que é uma prova de obstácu los na neve. No giant slalon, os pares d bandeiras são colocados em ziguezague Você tem de passar no meio das bandeira sem derrubá-las. A manha é passar rente à bandeiras de dentro. Isso encurta o percur so e permite o maior ganho de velocidade

Um pouco antes de cruzar as bandeiras, ne o corpo para o lado de dentro da pista. Na saída, endireite o corpo novamente

Cross country

É um prova de esqui de resistência. O at tem um longo percurso para percorrer, e nem tudo são descidas – há até subidas, falar a verdade. O lance é aproveitar o im nas descidas e poupar energia nas sub com passadas bem ritmadas.

PC

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Feitiço

Depois de libertada, Sophia sai correndo e encontra a sala do trono do segundo labirinto. Chegando lá, a bisbilhoteira fica tomada pelo espírito de Nur-Ab-Sal. Faça o seguinte: coloque um orichalcum ao medalhão do pescoço dela, como mostra a **foto 1**. Isto fará o adorno esquentar, e Sophia o tirará do pescoço, deixando-o esticado bem na sua frente. Pegue rapidamente a caixa de ouro e feche o medalhão lá dentro. Jogue tudo no poço de lava e Sophia, a encrenqueira, estará mais uma vez salva.

1

AHHHHHHHHHH!

Look

Give	Pick up	Use
Open	Talk to	Push
Close	Look at	Pull

Pegue o cetro

Vasculhe toda a sala do trono. Num certo local, você encontrará uma pilha de esqueletos e logo ali, pertinho, um pedestal com um cetro. Não saia desta sala sem ele.

Trator

Numa sala ao lado da do trono existe uma espécie de trator. Agora, você tem de fazê-lo funcionar para sair do labirinto. Note que no painel de controle há três fendas e um orifício um pouco maior. O lance para fazer o trator funcionar é pegar o cetro e o pino de seu inventário e usá-los nestas fendas. Observe que no caminho feito para se chegar ao trator, você vê uma inscrição estranha na parede, cheia de pontinhos, e no chão ao lado da máquina existe uma outra parecida. Pois bem, estas inscrições indicam a forma como você deve usar as alavancas para fazer o trator andar e parar. Mas atenção: é preciso colocar um orichalcum no orifício ao lado das fendas.

Dirigindo o trator

Depois que o trator começar a andar, vai haver uma mudança de tela. Quando isso acontecer, pare o funcionamento do motor usando a outra combinação com as alavancas. Fazendo isto, o trator dará umas piruetas estranhas e irá direto para o terceiro labirinto. Que moleza, não?

Terceiro labirinto

Pernas pra que te quero, pois você vai andar e andar no terceiro labirinto. Fuce tudo até achar a paisagem mostrada pela **foto 2**. Aí você começa a entrar de porta em porta, procurando achar o caminho para uma cachoeira de lava . Mas, como você vai saber se a porta escolhida é a certa? Fácil: quando você entrar em alguma e Sophia vier atrás, é porque o caminho está certo.

O caminho das pedras

Chegando à cachoeira de lava, atravesse o fosso caminhando sobre as pedras. Mas tenha atenção: a cada nova pedra que você pisar, uma outra que estiver ao lado desaparecerá. E isso pode impedir sua travessia. O jeito é ir tentanto até chegar ao outro lado.

Máquina

Atravessando o rio de lava, você chegará ao centro de Atlantis, onde está a máquina de Platão capaz de transformar homens em deuses. Agora é fácil. Para fazer a máquina funcionar, basta usar as três pedras conforme a combinação mostrada na parede do labirinto das portas. Usar a combinação exibida em nossa foto é ruim, hein?

PC

Lembre-se que neste jogo tudo é aleatório e sua combinação provavelmente é outra. Bem, depois de sofrer, chorar, arrancar os cabelos, andar quilômetros e mais quilômetros, esta operação da máquina é a última coisa que você tem a fazer no jogo. O resto é deixar rolar para ver o final. Parabéns, você merece.

WING COMMANDER

Invencibilidade - esta dica vale para toda a série de games Wing Commander, incluindo as Special Operations e Secret Missions. Ao chamar o jogo tecle: wc Origin -k. Este comando deverá ser teclado como aparece aqui, respeitando-se minúsculas e maiúsculas. Além de invencibilidade, este comando permite destruir inimigos a distância, usando as teclas ALT + DEL.

RAD MOBILE

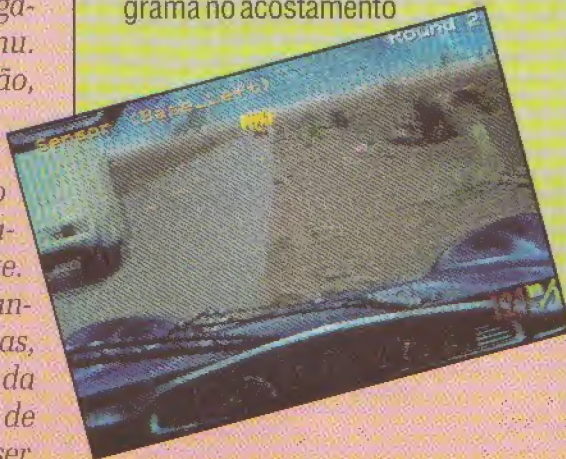
Neste arcade, você é piloto de um Porsche e participa de um enorme rally pelos Estados Unidos. Atravessando a terra do Tio Sam de leste a oeste, de Los Angeles a Nova Iorque. E tudo em alta velocidade. Há diversos tipos de terrenos e fases climáticas (com sol, chuva, neve), cruzamentos congestionados, montanhas, usinas siderúrgicas e atalhos exagerados, que ligam depressinha lugares que ficam longe pra chuchu. Carros quebrados na contra-mão, retardatários e caminhões são a grande pentelhação. Quando você termina algum trajeto dentro do limite de tempo, consegue colocação para correr na cidade seguinte.

Há um detalhe bem sacado: quando as curvas são muito acentuadas, você pode curtir na tela o efeito da inclinação, como numa corrida de Fórmula Indy. Mas se não quiser, tudo bem: desloque seu pé para o lado esquerdo e mantenha-o lá. A tela volta à posição normal e pinta o aviso "Sensor Base-Left". Basta pisar fundo e viajar...

DICAS DE PILOTAGEM

✓ Nos cruzamentos, mantenha a direita e atravesse em grande velocidade

✓ Para ultrapassar caminhões, é normal você comer um pouco de grama no acostamento

✓ Se o tempo está terminando e voc não tem mais créditos, jogue-se do pe nhasco: pode ser que você termine a fas com uma boa colocação

✓ Na fase 6, Rock Mountains, tome cuidado com os penhascos: é preciso ultrapassar sempre pela direita

FIQUE ATENTO QUANDO VOCÊ CHEGAR A WASHINGTON: É ONDE O TRÁFEGO FICA MAIS PESADO E O TRAJETO MAIS EXTENSO E DIFÍCIL

ATALHOS

Existem desvios no meio da corrida. Mas se você deseja vencer ou, no mínimo, pegar uma boa classificação, não é legal abusar deles. Na correria, saque onde estão os atalhos.

DA FASE 3 PARA A FASE 7

É o caminho mais rápido entre Las Vegas e Cheyenne

DA FASE 8 PARA A 12

Saia de Lincoln e vá parar em Springfield

DA FASE 13 PARA A 17

Pegando esse atalho em Chicago, você já sai em Pittsburgh

Fique de olho nas placas que indicam atalhos. As pistas dos atalhos começam quando o guard-rail muda de cor

PAINEL

Os comandos de Rad Mobile são simples, mas não custa lembrar

INICIA O JOGO

LIGHT

FAROL

LIMPADOR DO PÁRA-BRISAS

AO COMPLETAR O RALLY, VOCÊ GANHA ESTA TELA DE PRESENTE. GOSTOU DA GAROTA?

a 7ª fase, em Cheyenne, ligue o ador de pára-brisas. O clima é chuvo- e pinta uma neblina para atrapalhar a mais a visibilidade

Em Lincoln (fase 8), o trajeto é inclinado. E tem uma lua cheia des- rante pra você curtir

✓ Na fase 12, em Springfield, use a linha do trem para ganhar tempo e colocações. Mas pise fundo para não ser atropelado pela locomotiva

✓ Cuidado com os carros de polícia, pois eles podem te parar ou dar cavalos-de-pau na sua frente. Desvie!

EVITE BRECADAS SECAS. PARA DIMINUIR A VELOCIDADE, BASTA REDUZIR A ACELERAÇÃO

VENDO

▶ Atari com treze cartuchos. André M. Cardoso, tel.:(011)297-7342.

▶ Terminal de computador SISCO modelo TV 3000. Fabrício R.Barbosa, Rua Silvio Carvalhaes, 150, Bl.N, apto.22, Jd.Ipiranga, Campinas-SP, CEP 13100.

▶ Master System II completo com um cartucho e um Atari com seis jogos. Bruno Almeida, tel.:(075) 223-4529.

▶ Mega Drive japonês com pouco tempo de uso. Kleber Luís Antunes, tel.:(011) 957-3325.

▶ Super Famicom NTSC novo com dois joysticks e adaptador. Pedro Sam, tel.:(011) 826-2011.

▶ Mega Drive japonês novo e aceito Master System como pagamento. Ricardo Mello, tel.:(011) 857-9341.

▶ Super Nintendo com um controle e um cartucho e também um Sega Genesis com dois controles e três cartuchos. Márcio Rigotte, tel.:(0452) 64-1678.

▶ Atari 2600 com dois joysticks e nove cartuchos. Adriano Areias, tel.:(011) 299-6745.

▶ Super Nintendo novo. Aceito Mega Drive como pagamento. Suzana ou Ricardo, tel.: (011) 857-9341.

▶ Master System com um controle e um jogo. André Luiz de Oliveira, tel.:(011) 869-9599.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive além das edições 13 e 14 da revista AÇÃO GAMES. Paikan P. Costa, tel.:(027) 325-3903.

▶ Phantom System com adaptador, pistola e 15 cartuchos. Sérgio P. Gomes, tel.:(011) 296-2136.

▶ Phantom System com 12 cartuchos, pistola e adaptador. Samir Siqueira, tel.:(011) 221-7841.

▶ Master System ,duas pistolas e dois cartuchos. Daniel Roberto Becher, tel.:(0532) 594-2013.

▶ Master System II com óculos 3D, pistola Rapid Fire e dois cartuchos. Regina Jesus, tel.:(011) 469-5841.

▶ Os cartuchos Super R-Type e Drakken do Super Nintendo. Renato Prado Teixeira, tel.: (011) 884-4780.

▶ Top Game com um controle e um cartucho. Deolindo da Silva Oliveira, tel.:(021) 371-7989.

▶ Master System II com quatro cartuchos. Daniel Braga Cavalcante, tel.:(083) 521-1225.

▶ Nintendo americano com seis cartuchos, dois joysticks e pistola. Ana M. Almeida, tel.: (011) 221-2776.

▶ Mega Drive com o cartucho Sonic. Sérgio P. Gomes, tel.:(011) 296-2136.

▶ Cartuchos usados de Super Nintendo. Michel O.Chaves, tel.:(011) 275-5644.

▶ Master System II com dois joysticks, uma pistola e cinco cartuchos. Bruno de Lima Costa, tel.:(031) 333-4192.

▶ Master System com um joystick, pistola Rapid Fire e nove cartuchos. Murilo Monteiro, tel.:(092) 238-6513.

▶ Mega Drive com dois cartuchos. Jonas P.Araújo, tel.:(011) 701-7529.

▶ Master System com 29 cartuchos , duas pistolas, óculos 3D e Rapid Fire. Cláudio Perez, tel.:(071) 371-0336.

▶ Master System com dois controles, pistola, óculos 3D e quatro cartuchos. Flávio F.Cavalcante, tel.:(011) 563-5915.

▶ Cartuchos de Mega Drive usados. Luiz Roberto Quattrucci, tel.:(011) 256-6919.

COMPRO

▶ Edição nº 5 da revista AÇÃO GAMES em perfeito estado de conservação. Luiz Antônio S. Pastana Neto, tel.:(011) 914-7417.

▶ Os seguintes cartuchos de Nintendo: Tartarugas Ninja 1 e 2 Double Dragon 2 e Mario 3. Antônio Stefane Pereira, tel.: (073 698-1559 .

▶ O cartucho Phantasy Star, de Mega Drive. Willer O.G.Amaral Rua Antônio Rocha, 325, Centro CEP. 36300-000, São João Del Rei, MG.

▶ Os cartuchos Phantasy Star 2 e 3 e Swords of Vermillian ,do Mega Drive. Raphael Orsi, tel.:(0194 34-1284.

▶ O cartucho Ghouls'n Ghosts do Mega Drive por preço camarada. Guilherme Paulo R. Arcas tel.:(011) 93-8437.

TROCO

▶ Nintendo com pistola e um cartucho, e um carrinho de controle remoto Vixen por um Super Nintendo. Fábio Weyre Tessitore tel.:(011) 295-0584.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com dois cartuchos e fone de ouvido e um minigame por um Super Nintendo. Carlos Eduardo F. Fernandes, tel.:(011) 946-8360.

▶ Órgão Casio SA-21 e um TV Game com 47 jogos por um Master System. Davi Helder de Vasconcelos, tel.:(085) 611-2296.

▶ O cartucho Blade Enche do Mega Drive e dois minigames pelo cartucho Sonic, do Mega Drive André de Sousa Muniz, tel.: (098) 236-4797.

▶ Cartuchos de Master System. Marcelo de Almeida, tel.: (016) 761-2394.

▶ Game Gear com três cartuchos adaptador AC e Adaptador Master Gear por Super NES. Ryan J Roskowinski, tel.:(0123) 31-5056

▶ Mega Drive com 13 cartuchos e fone de ouvido por um Super NES com um cartucho. Rodolpho C.B.Costa, tel.:(021) 711-0672.

▶ Master System II com cinco cartuchos e três minigames além de três carrinhos de rádio controle por um Super NES com um cartucho. Júlio Nascimento de Souza, tel.:(011) 203-7992.

▶ O cartucho de Nintendo americano Thundercade por Maniac Mansion ou outro RPG de meu

...esse. Rodrigo Romano dos ...os, tel.:(0132) 22-2553.

...Master System II com um ...ck e cinco cartuchos por ...ega Drive. Roberto Fernan... Santarcangelo, tel.: (0194) ...036.

...e cartuchos Super Ghouls'n ...s e Mystical Ninja do Super ...por F-Zero ou outro de meu ...esse. Maurício, tel.:(0492) ...460.

...uper NES com Street Fighter ...anma 1/2 por Phantom Sys... ...com Pac Man e Popeye. Peri ...maral, tel.:(054) 223-3195.

...ynavision II com sete cartu... ...e quatro controles mais dois ...e talkie por um Super ...com. Cauã N.M.Prado, ...11) 203-7992.

...ynavision III com sete cartu... ...mais dois controles e fone de ...por Mega Drive.Marco Au... ...M. dos Santos, tel.: (011) ...3369.

...aster System com 10 cartu... ...pistola e óculos 3D por Super ... André Monteiro, tel.:(0434) ...714.

▶ Master System com nove cartuchos e pistola além de um Atari 2600 com 132 jogos por um Super NES com um cartucho. Fabiano Ozahata, tel.:(041) 246-0595.

▶ Atari VG 2600 com 47 jogos e joystick por qualquer outro videogame. Carlos Toshio Kamei, tel.:(011) 268-5886.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer ser humano a me vencer no Street Fighter 2, do Super NES. Guilherme F.B. Kata, tel.:(011) 424-1408.

▶ Desafio qualquer menino a me vencer nos jogos Pac Man, Trosbite, Donkey Kong e Mr. Postman. Beatriz Barbalho, Av. Minas Gerais, 883 apto. 604, Centro, CEP 35010, Minas Gerais, MG.

▶ Desafio qualquer ser humano a me vencer no jogo Super Volleyball, do Mega Drive. Eduardo Seung Tcheol Cho, tel.:(011) 299-7727

▶ Desafio qualquer pessoa a me vencer nos jogos Winter Challenge e Super Volleyball, do Mega Drive. Marcelo Ylarra Arditti, Av. das Corujas, 140, Pinheiros, CEP 05442050, São Paulo - SP

CLUBES

CLUBE GAME MANIA — Rua F, QD.05, Lote 21 Casa 42, Cohab Santa Isabel, CEP 78110, Várzea Grande - MT. O nosso clube oferece um jornalzinho com dicas , recordes e lançamentos . Para ser sócio, basta enviar seus dados e uma foto 3x4 para carteirinha.

MEGA'S WORLD GAMES CLUBE — Estrada São Gonçalo, Lote 08, Jacarepaguá, CEP 22720, Rio de Janeiro - RJ. Trabalhamos com os sistemas Mega Drive e Nintendo, oferecemos aos associados um jornal mensal com dicas, estratégias e lançamentos, para maiores informações escreva-nos.

CLUBE STAR GAMES — Rua Frei Caneca, 1895, CEP 85070-170, Guarapuava - PR. Trabalhamos com os sistemas Master System e Nintendo. Oferecemos aos associados um jornal mensal com dicas e estratégias chocantes. Escreva-nos.

LIONSOFT CLUBE GAMES — Av. Major Léo Lerro, 689, Jd. Estrela, CEP15070-024, São José do Rio Preto - SP. Trocamos dicas, sugestões entre os usuários da linha IBM-PC e compatíveis. Mande uma carta com seus dados e uma foto 3x4 e você receberá em casa um catálogo com dicas e carteirinha.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama. **Texto** - Beto Guimarães, Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente de Contas: Miguel Castello
Supervisores de Contas: João Jorge Rangel, Maira Gisele Magno, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2ª quinzena de janeiro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Bureau Azul, Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

MEGA
SHADOW OF THE BEAST 2

Cai o mito da Besta. AÇÃO GAMES mostra tintim por tintim todo o roteiro para você acabar com este jogo verdadeiramente animal

NINTENDO
MARIO FIGHTER 3

Conheça a última loucura dos piratas: Super Mario lutando com o pessoal de Street Fighter 2

MASTER
OUT RUN EUROPA

Um jogo de corrida com muitas pistas e desafios pra você conferir

SUPER NES
CHESTER CHEETAH

Uma simpática onça dos desenhos animados americanos pinta num jogo divertido e muito colorido

SHOTS

AÇÃO GAMES traz para você, direto dos States, as novidades mais quentes do mundo dos videogames. Confira na nossa cobertura da Consumer Electronics Show. Até lá!

AÇÃO GAMES. SEMPRE NA FRENTE.

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-80 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

IMITAÇÕES EXISTEM

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

PRO
AUTO FIRE INDICATOR
TRIGGER

Chips do Brasil *VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004*

BRASIL: Mesbla • **SP:** Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella ...cer • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro So ! • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpisom • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi -Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto ...ca Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Pr udentécnica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carref our • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • ...o Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio ...or • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Gam es • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraiso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica ...ç • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • ...ocyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • F okus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • **AL:** M. Shock • Intersom • **MA:** Zona Franca

ESTE JOGO É IGUAL AO FILME. MAS O FIM PODE SER DIFERENTE

FOX

MEGA DRIVE

GAME GEAR®

Batman Returns é o novo cartucho da Tec Toy com toda a aventura e ação do filme. Tem até bat-móvel, bat-corda, bat-lancha e muita bat-pancadaria.
O Comissário Gordon já pediu a sua ajuda para enfrentar o Pingüim e a Mulher-Gato em cinco fases cinematográficas. Por isso, só há uma coisa a fazer: usar toda a sua malícia para dar um final feliz a esta emocionante bat-história.

BATMAN™
RETURNS